PCFormat

MULTIMEDIJA>>TEHNOLOGIJA>>IGRE>>INTERNET>>NASVETI>>VSE ZA VAŠ PC

APRIL 2002/2/990 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005

ODPRAVLJANJE TEŽAV

Popravite napake na svojem PC-ju!
Preberite naš vodič ...

101 NASVET ZA WIN XP

CD IZDAJA

Digitalni Hollywood
Filmske zvezde iz vašega računalnika.

Ocenjeni
LCD monitorji / CD zapisovalniki
PC-ji / GeForce 4 MX
Warrior Kings / Virtua Tennis Grandia II
Tony Hawk 3 / Europa Universalis 2

Kako ...
Diagnosticirati STROJNE TEŽAVE
Urediti Win XP REGISTER
Obvladati LINUX

popolne barve, popoln izbor

Pripravite se, da vas navdihnejo neštete možnosti, ki jih ponuja izvrstna fotografska kakovost barvnega tiskanja v vašem domu. Poizkusite si predstavljati vaše najnovejše ideje ali slike iz vaše digitalne kamere, odtisnjene na papirju. Z novo serijo HP Deskjet tiskalnikov je to povsem preprosto. Vsak od predstavljenih tiskalnikov je nasledil napredno hp tehnologijo, prav tako tudi zanesljivost po dostopni ceni. S svojo obliko varčuje s prostorom, s svojimi naprednimi in privlačnimi lastnostmi pa omogoča, da vaša kreativnost pride kar najbolj do izraza. Tih, kompakten in enostaven za uporabo, je HP Deskjet idealen za različne potrebe pri tiskanju doma.

hp deskjet 656 c

- ločljivost 600 x 300 dpi za barvni in 600 x 600 dpi za črno-beli tisk,
- hitrost tiskanja: do 6 str./min. pri črno-belem tiskanju in do 3 st./min. pri barvnem tiskanju.

15.900 SIT z vključenim 20 % DDV

hp deskjet 845 c

- ločljivost 1200 x 600 dpi na foto papirju,
- HP Colorsmart III tehnologija analizira slike in avtomatično zagotavlja najboljšo možno kakovost tiska,
- natančna HP PhotoREt II tehnologija za optimalno kombinacijo hitrosti in kakovosti tiska,
- hitrost tiskanja: do 8 str./min. pri črno-belem tiskanju in do 5 str./min. pri barvnem tiskanju.

26.600 SIT z vključenim 20 % DDV

hp deskjet 920 c

- ločljivost 2400 x 1200 dpi na foto papirju,
- HP PhotoREt III tehnologija, ki omogoča tiskanje naravnih barv s pomočjo natančnega nanosa ultramajhnih kapljic barve,
- HP Colorsmart III tehnologija za natančnejši tisk dokumentov z interneta,
- poseben gumb za prekinitev tiskanja,
- hitrost tiskanja: do 9 str./min. pri črno-belem tiskanju in do 7,5 str./min. pri barvnem tiskanju,
- indikator barve.

33.600,00 SIT z vključenim 20 % DDV

hp deskjet 990 cxi

- ločljivost 2400 x 1200 dpi na foto papirju,
- HP PhotoREt III tehnologija, ki omogoča kakovostno tiskanje naravnih barv s pomočjo natančnega nanosa ultramajhnih kapljic barve,
- hitrost tiskanja: do 17 str./min. pri črno-belem tiskanju in do 13 str./min. pri barvnem tiskanju izvrstne kakovosti,
- brezžično infrardeče tiskanje z vašega dlančnika, prenosnika ali druge mobilne naprave.

79.000 SIT z vključenim 20 % DDV

hp invent

ON-LINE NAKUP: www.hpkliker.com, DODATNE INFORMACIJE: www.hp.com/si

ALARIX Ljubljana 01 / 234 02 50, Maribor 02 / 330 43 00, Koper 05 / 663 11 40; CGS Ljubljana-Črnuče 01 / 530 11 00; COMTRON Maribor 02 / 300 35 00, Ljubljana 01 / 541 57 35; EC Lj 01 / 434 15 46; GAMBIT TRADE Ljubljana 01 / 437 63 33; HERMES OPREMA Ljubljana 01 / 431 03 50; HERMES PLUS Ljubljana-Črnuče 01 / 589 52 61, Celje 03 / 428 40 00, Koper 05 / 631 43 18; KOTAR TRGOVSKO PODJETJE Ljubljana 01 / 420 25 10; LANCOM Maribor 02 / 330 01 00; LIKO PRIS Vrhnika 01 / 750 64 00; MARAND Ljubljana 01 / 283 33 77; MIKRO Ljubljana 01 / 561 31 90; PARCOM Nova Gorica 05 / 335 27 00; PC H.AND Trzin 01 / 530 08 00; PCX COMPUTERS Ljubljana 01 / 581 98 00; PERFTECH Bled 04 / 579 00 00, Ljubljana 01 / 236 39 00; SISTEM Ljubljana 01 / 242 71 60, Slovenj Gradec 02 / 881 24 10, Ravne na Koroškem 02 / 870 54 00; SKUPINA ATLANTIS Ljubljana 01 / 475 07 24; UNISTAR LC Ljubljana 01 / 475 55 02.

Hewlett-Packard trading S.A., Prisavlje 2, 10000 Zagreb. Hewlett-Packard 2002.

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković

Namestnik urednika Boštjan Uršič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani Florjančič Tisk d.o.o., Erik Pevec, Borut Lukman
Sodelavci Matt Avery, Barbara Banović, David Bradley, Aljoša Hancman, Ian Harris, Dan Hutchinson, Tomaž Kotnik, Richard Longhurst, Alec Meer, Adam Oxford, Andrej Potočnik, Primož Sečnik, Igor Unuk, Luis Villazon, Mike Williams
Ilustracije Boris Vigec, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Avtorji programa na CD-ROM-u Bocosoft.com
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Oglasno trženje
Tel 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net
Oglasno trženje Igor Unuk

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to premudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je prevedenih ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2002.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.

>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.

>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.

>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.

>> Uživajte med branjem revije. S tem poslom se ukvarjamo zato, ker ga obožujemo.

Nikola Janković Urednik

ALI JE TOREJ NAPOČIL ČAS, ko vprašanje »Windows ali Linux?« ne bo več aktualno samo za postavljalce spletnih strežnikov? Mar je Linux v zadnjih letih toliko pridobil na prijaznosti do uporabnika, da bi se lahko na svojih domačih PC-jih odpovedali najbolj razširjenemu operacijskemu sistemu? Micros~1, kot ga ironično imenuje Linux skupnost, je resda dnevno na udaru (v našem spletnem forumu so PC Format celo razglasili za do Microsofta sovražno nastrojeno revijo), vendar boste le stežka našli kos opreme, ki v Windows ne bi deloval, *Windows XP* je za 40 tisočakov ena najboljših nadgradenj za vaš računalnik v letu 2002, pa tudi Microsoftov paradni konj, *Office*, je nekaj svetlobnih let pred podobnimi paketi za Linux.

Kaj torej ostane Linuxu, razen težav z namestitvijo, nerazumljivih ukazov v orodni vrstici, nepodprtih gonilnikov za strojno opremo in včasih drugorazrednim aplikacijam zanj? Ali za domačega uporabnika obstaja bolj tehten razlog, da se pridruži uporabnikom Linuxa, kot je preprosto antikapitalistično nasprotovanje velikanu iz Redmonda? Največjo prednost vsekakor prinaša brezplačna programska oprema. In to seveda ni na odmet – stavim, da je kar nekaj programov, ki jih pri svojem delu ali zabavi potrebujete le občasno. In ker bi vas različica za *Windows* stala kakšne pol mesečne plače, preprosto ustvarite računalnik z dvojnim zagonom (*Windows* in *Linux*) ter si namestite Linuxovo različico podobnega programa. Strošek? Celih 0 tolarjev. Sam sem pred nekaj meseci pričel Linux vzporedno uporabljati natanko iz tega razloga, vendar sem v tem času na lastni koži ugotovil, da brezplačnost ni edina prednost sistema gospoda Torvaldsa in družbe.

Kot naročen vam naš tokratni DVD prinaša celoten sistem *Linux Red Hat 7.2*, na diskih pa vam ponujamo tudi 101 nasvet za *Windows XP*. Ne oklevajte torej in izkoristite najboljše iz obeh svetov!

nikola@videotop.si

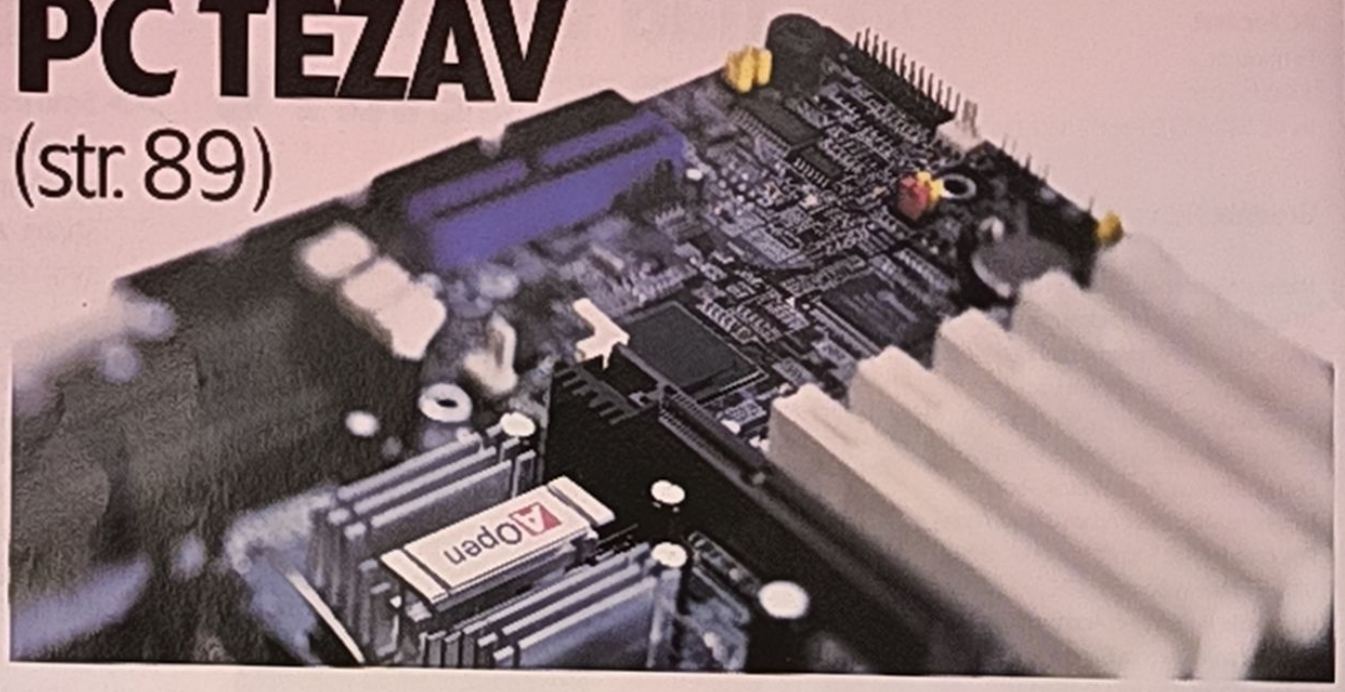
Nikola

NAROČITE SE DANES!
Prihranite denar na letni zalogi PC Formata ... (str. 88)

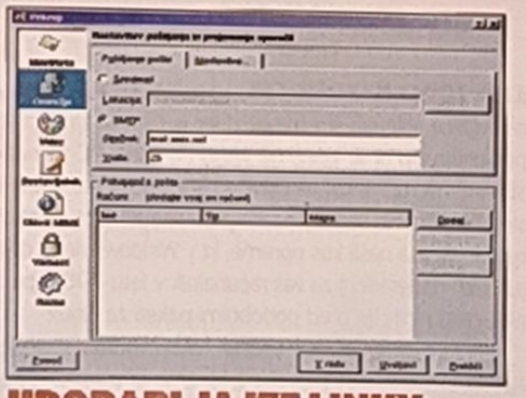
PCFormat
VSE ZA VAŠ PC

18 Nasilje v igrah
83 Obvladajte Linux
89 Odpravljanje težav
TESTI
28 Test 10 PC-jev
46 LCD monitorji
66 Warrior Kings
70 Tony Hawk 3
IN ŠE ...
22 Digitalni Hollywood
42 Radeon 8500 All-in-One
94 Win XP register

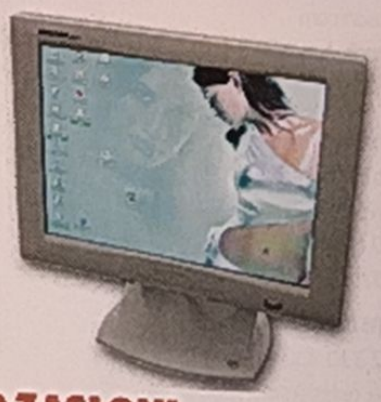
ODPRAVLJANJE PC TEŽAV
(str. 89)



DIGITALNI HOLLYWOOD
Digitalni učinki pod drobnogledom **(str. 22)**



UPORABLJAJTE LINUX
Nasveti za namestitev in uporabo **(str. 83)**



LCD ZASLONI
Pet 15-palčnih LCD monitorjev **(str. 46)**

SLAB VPLIV
Ali nasilje v igrah resnično rodi nasilje v resničnem življenju?
(str. 18)

SUPERTEST
8 CD ZAPISOVALNIKOV
(str. 28)

6 NOVICE
27 PREIZKUŠENO >>
58 IGRE >>

82 KAKO ...

- → **Učinkovito** uporabljati Linux
- → **Urediti** Windows XP register
- → **Znova** namestiti gonilnike
- → **Spremeniti** izgled vaših Oken

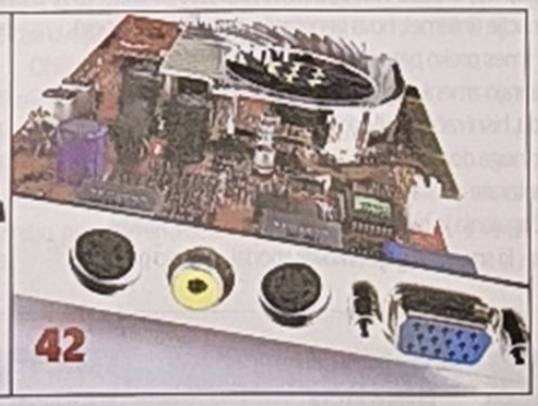
100 INTERNET

Religije, Zemlja iz vesolja, 3D delavnica, dogajanja na slovenski sceni, Formatov smetnjak, naše priljubljene strani, strani naših bralcev in veliko, veliko več...

WARRIOR KINGS
Najboljša strategija 2002? **(str. 66)**

TONY HAWK 3
Igralnost na najvišji ravni? **(str. 70)**

43



42

NAPOVEDI
Prvi vtisi

62 **Counter-Strike: Condition Zero**
Ali je zadovoljstvo tudi na samem? Odgovor na starodavno vprašanje.
63 **TOCA Race Driver**
Codemasters se vračajo na dirkalne steze.

OPISI
Umazano delo, ampak ...

64 **Command & Conquer: Generals**
Westwood se naposled odpravijo v tretjo dimenzijo.
66 **Warrior Kings**
Izvedite, zakaj morda gre za novega kralja strategij.
69 **Virtua Tennis**
Lepši od sobe, polne PC Formatov.
70 **Tony Hawk Pro Skater 3**
Konzolna uspešnica je prispela na PC.
72 **Grandia II**
Še en izjemen FRP z daljnega vzhoda.
74 **Global Ops**
75 **Europa Universalis 2**
76 **Star Trek: Bridge Commander**
77 **Disciples II**
78 **Super Bubble Pop**
78 **Sid Meier's SimGolf**
79 **Uplink**
79 **Loch Ness**
80 **Tropico: Paradise Island**
81 **Cossacks: The Art of War**
81 **Cenejši izidi**

STROJNA OPREMA
Preizkušani do onemoglosti

28 **CD zapisovalniki**
V ring smo poslali 8 CD-RW enot
35 **3D Blaster Personal Cinema**
Creative poskuša z vse-v-1 kartico.
36 **Sestavljeni računalniki**
Soočamo 5 PC konfiguracij
40 **Canon S900**
Canon pravi: najboljši ta hip. Ali res?
40 **Aopen P4 Plošča**
41 **Handspring Treo**
42 **GeForce 4 MX**
42 **LCD monitor**
43 **Nikon Coolpix 5000**
Pet megapikslov, punči! Preštejte jih, in se zjočite.
44 **Waitec HipHop MP3**
45 **Freecom Beatman MP3**
46 **LCD 15-palčni zasloni**

PROGRAMSKA OPREMA
Namestiti ali ne namestiti?

48 **Norton Systemworks 2002**
49 **Illustrator 10**
51 **Ulead Cool 3D v3.5**
51 **Videowave 5**
52 **Instant CD/DVD**
52 **Kai Power Tools**
53 **WebStyle 2.1**
53 **McAffee 2002**
54 **Pisarniški paketi**

na diskih →

Programi/igre/dodatki
Vse za vaš PC

FINEREADER 4 PRO
CELOTEN PROGRAM
Prepoznavanje skeniranega teksta.

WARRIOR KINGS
SAMO NA DVD-JU
Masivni demo te izjemne strategije.

↘PLUS
VIRTUA TENNIS
LINUX OS
DODATKI ZA IGRE
WEBSTYLE 1.2
OP FLASH-POINT
IN DRUGE ...

↘PLUS
57 DVD opisi
88 Naročite se
105 Pisma bralcev
106 Brihtna glavca

novice

Dejstva/Komentarji/Analize To so novice

Telegraf s CeBIT-a 2002

Je v Evropi še kaj odprtega, a v Evropi še kdo da?

CeBIT HANNOVER 13. - 20. 3. 2002

Računalniška srenja je preživela najnovejši CeBIT. Kritik je veliko, in kot vedno so le-te pozitivne in negativne. Nekateri se pritožujejo nad poplavo novih manjših razstavljavcev, ki niso prikazali nič novega, nekateri bentijo nad politiko močnih podjetij, ki menda več mesecev zadržujejo nove izdelke, samo zato, da lahko na CeBIT-u zrežirajo premiero. Vse to pa dober milijon obiskovalcev kmalu opazi. Tretji se čudijo dejstvu, da je letošnji CeBit presenetljivo doživel upad števila obiskovalcev v primerjavi z lanskim.

Kakor koli že – 8600 razstavljavcev, posejanih po 26 dvoranah zaposli navdušence, razstavljavce, naključne turiste in firbce. Dogajanja je obilo, velika podjetja so pod soji žarometov predstavljala svoje paradne konje in eksote, ki nas bodo doleteli v prihodnosti. Prišli so vplivni možje računalniške industrije ter celo politike (Steve Balmer, Gerhard Schroeder), ter nakazali nekaj smernic svetle računalniške prihodnosti in dodatno potrdili tezo, da se zvezdništvo počasi vrinja tudi v računalniški svet.

CeBIT 2002 nam sporoča, da se bomo letos ukvarjali predvsem z mobilnimi zadevami. Vedno močnejši ter cenovno izjemno zanimivi postajajo prenosni računalniki, ki so letos kar zasenčili »navadne« namizne brate. Aktualnost mobilnosti se je kazala tudi v množičnih predstavitvah najrazličnejših modelov mobilne telefonije, še pomembnejša pa so se vsem zdela brezžična omrežja, ki naj bi bila zvezde letošnjega showa. Sicer pa je bilo PDA-jev, prenosnikov, pametnih telefonov in izvedenk majhnih računalnikov, dobesedno na kupe. Če k temu dodate še Microsoftovo konstantno poudarjanje in predstavljanje Freestyla in Mire, vam postane jasno, da si vrhovne glave računalništva predstavljajo prihodnost kar malce strašljivo. Kupi prenosnih naprav, ki zjutraj uporabnika zbudijo, mu skuhajo zajtrk (Mira), vmes zavrtijo najljubši rekviem (Freestyle), nato napotijo k delu (park, laptop, brezžični internet), mu dajo potrebne informacije (internet, nova generacija mobilnih telefonov) in mu vmes preko pametnih PDA-jev ali telefonov organizirajo zmenke za zvečer. Digitalna ustvarjalnost je na pohodu, hišni računalniki pa vse bolj dobivajo status nekakšnega domačega računalniškega centra, s katerim sinhronizirate ostale prenosne naprave.

Dogajanja je bilo v teh sedmih dneh obilo. Kratke novičke, ki smo jih napaberkovali spodaj, skušajo povzeti in približno prikazati vrvež in zapolnjenost največjega evropskega sejma za računalništvo in zabavno elektroniko.

AMD je na svojih stojnicah uradno predstavil procesor Athlon XP 2100+ , takoj nato pa še Mobile Athlon 4 1600+. Vendar je bila prava novica dolgo pričakovani prestop AMD-ja v 13-mikronsko tehnologijo. Thoroughbred bodo začeli proizvajati konec marca, do konca zanje četrtine leta pa bo AMD prenehal z izdelavo 18-mikronskih modelov. Druga večja novost je bila predstavitev tehnologije HyperTransport, ki bo del novih matičnih plošč Hammer. Gre za revolucijo v pojmovanju pretoka podatkov po matični plošči in o zadevi bomo kmalu podrobno poročali. V navezi s serijo Hammer, ki bo nadomestila trenutno serijo Athlon, nam bo AMD v prihodnosti ponujal zares hitre računalniške sisteme.

Če je AMD predstavljal nove tehnologije, bi lahko za Intel dejali, da je kazal mišice. Njihov razstavni prostor je krasila video projekcija procesorja Pentium4, delujočega pri 4,1 Ghz. Potrebno je bilo vodno hlajenje. 3 GHz model so hladili z zrakom. Napovedali so prehod na 9-mikronsko tehnologijo Prescott, ki se ima dogoditi v drugi polovici leta 2003. Kot AMD, tudi Intel razvija nove tehnologije, od

>>KAJ NAS ČAKA?

Napravice, ki so na CeBIT-u pritegnile največ pozornosti.

>>SONY CD PREDVAJALNIK MP3

Sony, ki pod svojim okriljem izdaja tudi glasbene ploščke, je na CeBIT-u predstavil dva predvajalnika MP3. Sicer je peklensko dolg, je pa zato zelo eleganten in mehkejši kot RioVolt. Ima pa le dve vrstici prikazovalnika, za katere dvomimo, da omogočajo zares udobno izbiranje.

>>ARCHOS JUKEBOX MULTIMEDIA

Archos, relativno neznano podjetje je predstavilo video predvajalnik MPEG4 z integriranim 10 Gb trdim diskom. Stvarca lepo leže v roko, uporabna pa je za poslušanje in snemanje MP3-jev, pregledovanje foto albumov, snemanje in predvajanje video posnetkov.

>>LG-JEV HDD/DVD PREDVAJALNIK

LG je pokazal predvajalnik, ki predvaja posnete DVD-je, SVCD-je, CD-je in MP3-je. Kapaciteta diska je impresivnih 40 Gb. Zadeva podpira TimeShifting (gledanje filma, medtem ko se še snema), DVD-je pa lahko gledate, tudi ko snemate kaj drugega. Naprava premore tudi vse klasične funkcije enot DVD.

>>PLAYSTATION II

CeBIT se je končal brez PlayStationa 2. Microsoft se je pritožil organizatorjem zaradi možnosti igranja na Sonyjevih konzolah. Da Microsoft ni vedno mehak, kaže dejstvo, da vse tri stranke niso našle kompromisa. Tako je Sony v nedeljo odstranil vseh 27 konzol. Pri MS-ju so konzole igrale hostese.

katerih najbolj poudarja HyperThreading. Prikazali so tudi Xeon MP za večprocesorske strežniške sisteme.

ATi gre (malce neizvirno) po stopinjah nVidie. Javnost so namreč presenetili z novico, da začenjajo proizvodnjo matičnih plošč z integrirano grafiko. Podpirali bodo tako AMD kot Intel. ATi bo ponujal 5 različic Nortbridga in 2 Southbridga.

Hercules, izjemno cenjen izdelovalec grafičnih kartic je premierno pokazal 3D Prophet 8500 LE, katerega čip in pomnilnik delujeta pri 250 MHz. Razkazovali so tudi ProphetView 920, izjemno oblikovan 17-palčni TFT monitor. Zanimiva pa je tudi tipkovnica, namenjena zaresnim igralcem 3D strelskih iger. Če združite vse tri elemente, postane očitno, da Herculesove ambicije na področju zabavnega računalništva nezadržno rastejo. Kar je dobra novica, sodeč po kvaliteti njihovih izdelkov.

Kar manjša gneča je vladala pri skoraj vseh proizvajalcih matičnih plošč. VIA je predstavila nabor KT400A, ki podpira Athlone in takt pomnilnika 200 MHz. Abit je kazal AT7 z naborom Via KT333 za Athlone. Plošča je naphana z najnovejšimi standardi (RAID, FireWire, vmesnik SP/DIF), zato je konvencionalnih delov manj, kot smo vajeni. BD7II-RAID je nova plošča za Intelove procesorje. Asus ni pokazal kaj presenetljivega, le modele s SiSovim čipovjem in večprocesorske plošče za Athlone. Pokazali so tudi svoj model z grafičnim čipom nForce. Gigabyte je presenetil s ploščo z integriranim Radeonom, ki pa še ne uporablja novega ATi-jevega Southbridga. Nadomešča ga VIA. MSI, QDI in DFI so predstavljali večprocesorske plošče, ki se zavoljo surove računske moči počasi uveljavljajo.

Ohišja postajajo sitilizirana in okusna. Pravo invazijo aluminijevih škatel je priredil Cooler Master, katerega izdelki se res lahko ponašajo z neverjetno obliko, Akasa pa je predstavila posebne „obliže", ki v navezi z pravilno uporabo v ohišju, ponujajo tiho delovanje vašega PC-ja.

PCF

>>ORGANSKI HLADILNIKI?

Madex je predstavil primerke pozlačenih ogljikovih hladilnikov. Menda ogljik omogoča odlično toplotno prevodnost, a le v eni smeri. Sicer so hladilniki še v fazi prototipov in so izdelani z dragim postopkom stereolitografije. Ob pocenitvi proizvodnje pa se lahko nadejamo naslednji generaciji svežega vetra v računalih.

>>NVIDIA V PRENOSNIKIH

Ker so prenosniki menda hit leta, sta se oba vodilna proizvajalca grafičnih kartic potrudila s čipi zanje. nVidia je prikazala GeForce4Go. Pri močnejši različici s 64 Mb RAM-a so štirje pomnilniški moduli na površini grafičnega čipa. Kritiki menijo, da bo vpliv hitre grafike usodno vplival na prodajo prenosnikov.

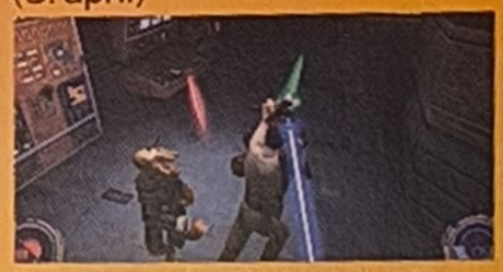
>>PHILIPS IN MIRA

Philips je še eden iz množice proizvajalcev, ki so se odločili pridružiti Microsoftovi iniciativi Mira. 15-palčni »pametni« zaslon je opremljen z brezžično tipkovnico, ki jo lahko z magneti pritrdite na zaslon. Uporabniki bodo lahko od koder koli dostopali do svojega PC-ja, če le poganjajo Windows XP.

dnevnik

Označite si naslednje datume

Jedi Knight II: Jedi Outcast
(5. april)



Danes bi se naj v slovenskih trgovinah znašlo dolgo pričakovano nadaljevanje najbrž še vedno najboljše Star Wars igre. Pred nakupom počakajte na naš opis, da boste 100% prepričani v pravilnost vaše investicije.

www.lucasarts.com

Dan zdravja
(7. april)

Edini dan v letu, ki je posvečen zdravju človeštva v službi in doma. Zato vas pri PC Formatu pozivamo, da vsaj na ta dan razgibate svoje okorelo telo. Baje se bo celo Boštjan odpovedal nikotinskim paličicam.

www.who.int

Dan upora proti okupatorju
(27. april)

Datum sicer označuje znamenito ustanovitev OF leta 1941. Namesto brskanja po zgodovinskih arhivih in obujanja partizanskih sporminov s starim očetom pa raje pe enkrat naložite *Operation Flashpoint*. Nekoliko zabavneje bo.

www.flashpoint1985.com

PC Format
(3. maj)

Tretja številka *PC Formata* bo presenetila prodajalce časopisov po vsej deželi kranjski. Ali vam vaš PC uničuje zdravje? V naši majski številki izvedite, kaj vam je storiti v tem primeru in kako preprečiti bolezni, ki jih povzroči uporaba računalnika.

www.pcformatslo.net

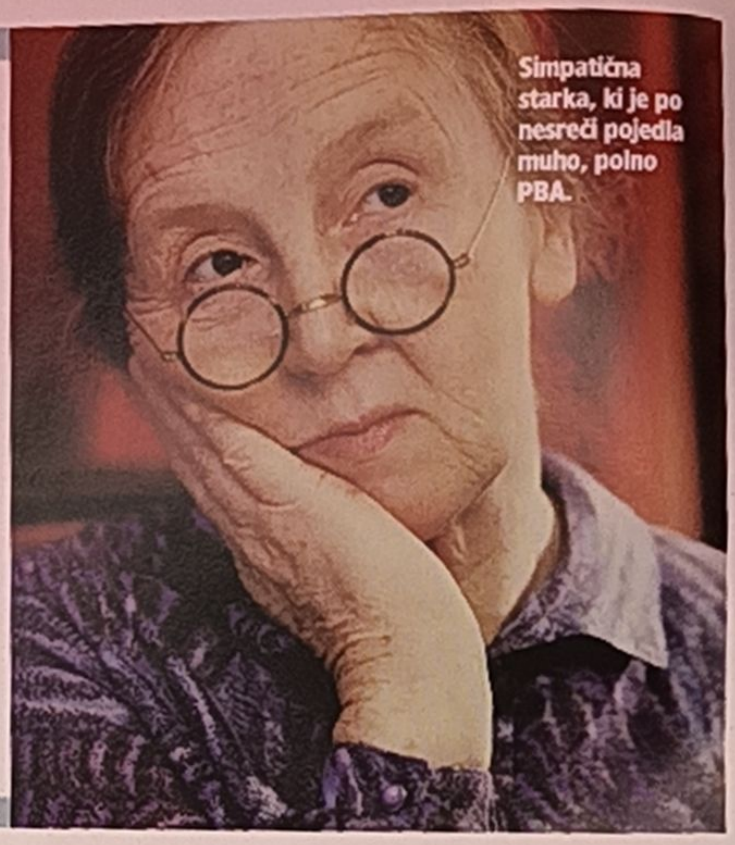
PCFormat

Večno mladi

Vinske mušice, ki pijejo iz vrelca mladosti.

Kozmetična industrija je v razcvetu. Podjetja, ki proizvajajo make-upe in plastični kirurgi (nekateri ciniki bi rekli, da tudi razvijalci iger) služijo bajne denarce zgolj zavoljo dejstva, da se večini ljudi zdi staranje odvečna stvar. Nevroza pred staranjem je zlata jama za vsakogar, ki z dovolj prepričljivosti predstavi novo „čudežno formulo".

In fantje pri US Team, ki trenutno eksperimentirajo na vinskih mušicah s 4-fenilbutiratom (PBA) – zdravilo„ ki so ga do nedavnega uporabljali za zdravljenje vnetja mehurja – lahko zelo hitro obogatijo. Po navedbah Annove so odkrili, da mušice, ki jim dajo zdravilo, živijo povprečno 50 % dlje, kot tiste, ki zdravila niso prejele. In to brez stranskih učinkov, kot sta npr. sterilnost in debelost. Sedaj torej verno, odkod Micku Jaggerju ta neuničljiv „babyface".



Simpatična starka, ki je po nesreči pojedla muho, polno PBA.

Vaš PC vas pozna

Vsevedni PC-ji, kot v 2001: *Vesoljska odiseja*. Vas je kaj strah?

Ne, ne gre za kakšno novo/noro teorijo zarote. Intel pripravlja preboj na tržišče s pogonom, ki bo PC-ju podaril vid. Gre za odprto tehnologijo, imenovano Open CV, ki bo omogočila komurkoli, da razvije in uporablja »prepoznavanje obraza, nastavljanje kamere, zasledovanje gibanja in identifikacijo objekta«. Te tehnologije pa bodo vodile k »boljšim varnostnim sistemom, pametnejšim robotom in novim metodam raziskovanja vesolja.« www.intel.com/home/scenes/stories/vision.htm

DIVX: filmski format postaja legalen

Boljša kvaliteta videa že na poti

DIVX je MP3 filmske branže. Odličen je za kompresijo filmov, saj lahko stisne cel DVD film na le en CD s skoraj zanemarljivo izgubo kvalitete. Do sedaj je šlo za fenomen računalniškega podzemlja, ki ga poznajo predvsem sumljivi tipi, ki se ukvarjajo s piratiziranjem filmov. Sedaj DIVX končno prehaja v legitimno, legalno različico, saj ga njegovi avtorji ponujajo v komercialno uporabo.

DIVX je ponudil licenco množici podjetij, med drugim Applu, proizvajalcu Quick Time, The Jim Henderson Company – ustvarjalcem nesmrtnega Muppet Showa in Frauenhoferju, nemškemu podjetju, ki je izumilo MP3. Kodeki DIVX so že lep čas na voljo za brezplačno snemanje z interneta, pomembno pa je, da bodo kodeki sedaj našli pot tudi v aplikacije tipa Windows Media Player in Real One. To pomeni, da bo predvajanje in snemanje videa hitrejše, pa tudi kvaliteta bo višja. Ni torej pomembno, če ste na navadnem 56 kbps modemu ali širokopasovni povezavi, video odlomki s TV kvaliteto so mnogo bližje, kot ste si predstavljali.
www.divxnetworks.com

DIVX – nič več najboljši prijatelj praznih CD-jev?

>>PRIHAJA

»Odločili smo se, da pospravimo z zatikanjem na vašem računalniku in vam pokažemo, kako prisiliti vaš sistem, da sodeluje.«

Računalnik z angino, str. 89

APZ
www.apz-zdruzenje.si
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

Zavrzite DVD

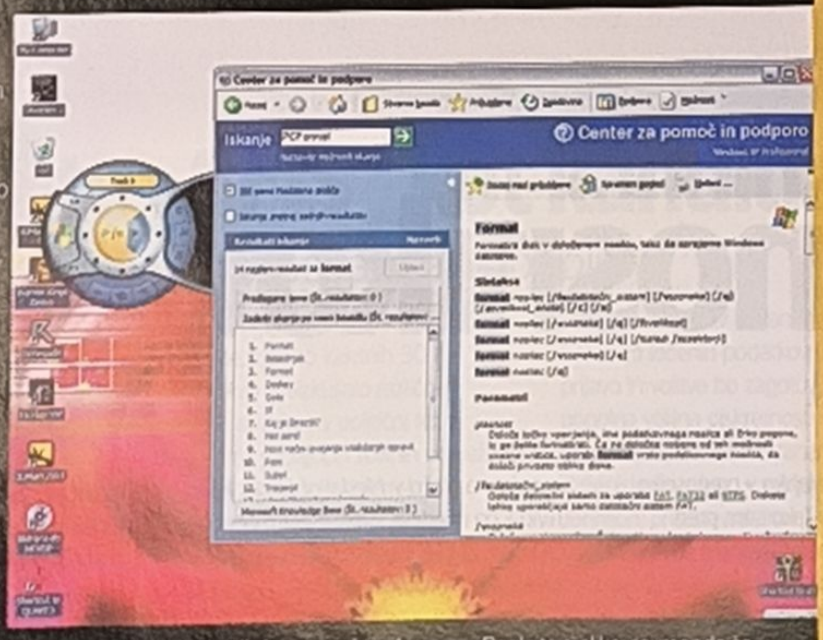
Ta DVD se bo sam uničil v 10 sekundah ...

DVD-ROM-i za enkratno uporabo so na pohodu. Nov izum poskrbi, da je film uničen, potem ko je predvajan, kar nam da vedeti, da ga lahko predvajamo le enkrat in da lahko mirno pozabimo na ponovitev priljubljenih scen. Izdelek ameriške firme SpectraDisc ovije DVD z na svetlobo občutljivo kemikalijo imenovano azobenzen, ki spremeni strukturo, ko jo osvetli laserski žarek, ki bere. Medtem ko gre za nebesa lenih izposojevalcev filmov, pa so naravovarstveniki že na pohodu, saj si ni težko predstavljati kupov uporabljenih DVD-jev, ki počasi prekrivajo pokrajine. Prijatelji Zemlje (Friends of the Earth) zatrjujejo, da ne bodo mirovali, dokler ne bodo zgrajeni vsaj posebni reciklažni centri.

www.spectra-science.com/spectradisc.html

Veliko novih filmov je tako ali tako zanič ...

WindowsXP govorijo slovensko



Microsoft je v podalpski deželici izdal slovenski obliž za najnovejši sistem *WindowsXP*. Tako sedaj kopirajo, poganjajo, svetujejo in se povezujejo v slovenščini. Ne gre za običajen slovenski paket, kot smo vajeni, temveč za nekakšen jezikovni obliž, s katerim „nadgradimo" *WindowsXP*. Tako ob nakupu novega računalnika prejmete *WindowsXP*, jih uspešno namestite in nato poženete še Slovenian Language pack, ki vam po hitrem posegu pripravi *XP*-je, da vas pozdravijo v slovenščini.

Prevod sistema obsega sam uporabniški vmesnik, aplikacije in celotno pomoč. Sploh slednja je verjetno največja pridobitev, takoj dostopna in togo prevedena v značilnem kratko-svetovalnem slogu. Odlično za domače uporabnike in začetnike, vas vidim zadovoljno kimati. Kar nas privede do paradoksa. Slovenski popravek je na voljo le za različico Professional, ne pa tudi za Home. Marsikdo se sprašuje, kje je popoln prevod sistema bolj uporaben.

Sistem po nameščenem jezikovnem obližu nima problemov, napake pa boste opazili redko, vendar tudi v primerih, ko jih ne boste iskali. Že ob namestitvi me je tako globoko presunilo dejstvo, da sem se z Microsoftovimi pogoji soočil v angleščini. Tudi med samim delovanjem se rado zgodi, da so kakšna okna poimenovana v angleščini in ne v slovenščini. Ali pa kar oboje.

Poglejte si slike; saj menda še vedno povedo več kot tisoč besed. Slovenskih ali angleških. Kljub temu mislim, da je Language Pack dobrodošla posodobitev za slovenski živelj. Izkušen uporabnik, ki ne potrebuje naslanjanja na vgrajeno pomoč, bo brez težav shajal brez obliža, medtem, ko zna začetnikom in računalniškim analafabetom ta priti še kako prav. Zato bi bila vsekakor upravičena in smiselna tudi izdaja obliža za domače uporabnike.

svetovni prvaki

Dobitniki iz nagradne igre prvega PCF.

1. **Aleš Koncilja,** naslov neznan, flokius@volja.net, *Medal of Honor*

2. **Matej Marković,** Ljubljanska c. 32, 1295 Ivančna Gorica, *Comanche 4*

3. **Dejan Dragoš,** naslov neznan, dejan.dragos@guest.arnes.si, *Star Wars Starfighter*

Najbolj originalni virus bi spisal Tomaž Bartolj, ki mu Microsoft očitno ni pri srcu. Nasplošno se je večina piscev spravila na Microsoft in Bill naj se le pazi, če se bodo programerske sile naših bralcev nekega dne sprostile. Tomaž, ker se bojimo, da boš med preizkušanjem svojega umotvora bolj škodoval sebi kot drugim, ti podarjamo slovenski *Panda AntiVirus Platinum*, ki ga podarja Ribera d.o.o.. Ah, tukaj je še Tomažev koncept virusa, ki bi povrhu še rešil slovensko gospodarstvo:

Funkcije virusa ToBar.hud:

1.) Čez zaslon se bi naprej zapisalo: *Bill je zopet zasral, zato bom stvari v roke vzel jaz...*

2.) Sledilo bi sporočilo: *Sedaj začenjam z brisanjem vaših najlubših iger in najbolj uporabnih datotek! Ali želite nadaljevati?* (možnosti *Da - Ne*). Sledita 2 možnosti:

a) ob pritisku na NE : *Mar misliš da me je tako preprosto ustaviti? Za kazen boš ostal še brez Windowsov* (zloben smeh)

b) ob pritsku na DA : *Ali ne razumeš kaj te sprašujem ali pa ne ljubiš računalnika. Sicer pa je vseeno, zbrisal ti bom vse!*

3.) Nato bi na vrsto prišlo dolgotrajno brisanje, ob katerem bi osebku z živčnim zlomom računalnik prikazoval najbolj napete trenutke iz iger in najlepše dokumente.

4.) Na računalniku bi ostala le še povezava do www.pcformatslo.net. Ko bi patetični človeček z zadnjimi atomi moči pritisnil na dotično povezavo, bi ga računalnik udaril s še predzadnjo hudobijo: ***Ne butelj, tudi tega ti ne bom pustil!!***

5.) Napis: ***Ne skrbi - vzemi Lekadol in odleglo ti bo.***

In kakšne bi bile posledice vsega tega? Ja kakšne neki - prodaja Lekadola bi močno narastla, slovenske farmacevtske tovarne bi se večale, zato bi padla brezposelnost in slovensko gospodarstvo bi bilo rešeno.

Ta mesec borno dva bralca nagradili z igrama *Comanche 4*. Tokrat boste namesto izvirnosti morali pokazati pozornost – ena izmed slik v tokratnem PC Formatu vsebuje grdo nepravilnost. Katera je to nam na naslov pismaŽpcformatslo.net sporočite najpozneje do petka, 19. aprila.

Vaše življenje boste lahko prenašali naokrog – pa boste zares kdaj odvrgli svoj namizni računalnik za tako krasen prenosnik?

MAJA TEST 5 NOTESNIKOV

Moč prenosnikov

Zakaj so prenosniki novi namizniki.

Vaš naslednji PC bi lahko zelo verjetno bil prenosnik. Medtem ko prodaja PC-jev zadnji dve leti upada, se prenosniki pogumno držijo, saj so cenejši, hitrejši in lepši kot kadar koli. Sicer cene spodobnejših modelov še vedno dosegajo pol milijona ali več, vendar so glede primerjavo med ceno in delovanjem izjemno napredovali. Celo igrate se lahko z njimi! »Ko sem se preselil v novo stanovanje, sem ugotovil, da nimam prostora za PC,« smo izvedeli od enega izmed bralcev. »Vedno sem odlašal z nakupom prenosnika, ker sem menil, da so predragi, da bodo težave z nadgradnjo, pa še igre nekako niso tekle na njih.« Za mnoge je možnost igranja iger poslednja karta, ki jih loči od nakupa prenosnika njihovih sanj. »Nato mi je prijatelj povedal, da lahko v prenosnike vstavim 3D kartico. Tako sem pred kratkim kupil Toshibin notesnik s kartico GeForce4Go. Sicer ne morem prestavljati PCI kartic, vendar pa lahko igram igre, imam 1 GHz procesor z 256 Mb RAM ... in ne znam si predstavljati, da bi potreboval nadgradnjo v naslednjih dveh ali treh letih.«

nVidiin GeForce4Go za prenosnike je bil splavljen istočasno s svojim bratom za namizne računalnike. Njihov prejšnji čip za prenosnike, GeForce2Go, je temeljil na arhitekturi Geforce 2 in je bil razglašen za revolucijo med prenosniki. A ko ste ga konkretno preizkusili, ste ugotovili, da gre za več kot povprečno kartico, ki s 16 Mb RAM-a ni mogla spodobno poganjati najnovejših iger. To pot je vse v redu. Čip GeForce4Go prihaja z razkošnimi 64 Mb, kar pomeni skorajda nič branja z diska, ko boste vršili invazijo na plažo v *Medal of Honour*. nVidia pa ni edina, ki proizvaja mobilne 3D čipe za prenosnike. Tudi največji tekmec ATI je izdelal svojo 3D kartico le za prenosnike – Mobility Radeon 7500 – s katerim prav tako lahko igramo sodobne igre. Veliko ljudi v industriji verjame, da ne bo dolgo, ko bodo prenosniki povsem normalen pojav. »Verjamem, da bodo sčasoma prenosniki po prodaji presegli namizne računalnike,« pravi predstavnik Toshibe za stike z javnostjo, Neil Bramley. »Prodaja že sedaj raste hitreje kot pri namiznih. Dve poglavitni prednosti sta udobnost in estetika. Ljudje hočejo nekaj, kar lahko odnesejo s seboj, prenašajo iz sobe v sobo in delijo z drugimi.«

Dodaja, da ima občutek, da se nadgrajevalni ciklus zamenjave osebnega računalnika vsaki dve leti počasi začenja opuščati. Kar je tlakovana pot za bolj zaključene prenosnike, ki jih težko nadgrajujemo. »Prenosniki bodo kmalu vsepovsod. Za veliko ljudi je igranje najnovejše igre le zadnji kamenček v mozaiku.« **PCF**

"Verjamem, da bodo skozi čas prenosniki po prodaji presegli namizne računalnike."
NEIL BRAMLEY

EKSTREMNE MODIFIKACIJE

Zakaj je prirejanje novo navijanje.

Zdi se, da je prirejanje izgleda PC-jev zadnji krik mode. Zgrabite varilni aparat in krožno žago, kajti nova obsedenost se prične tukaj ...

Nevidni PC

www.envador.com/Photos/InvisiblePC

»Z uporabo ogledala na ohišju mojega nadpovprečnega PC-ja je videti, kot da tam sploh ni ničesar.«

Straniščni PC

www.envador.com/Photos/ToiletPC

Navdahnjen s trenažno straniščno školjko za otroke. Khm.

Neonska črta

www.unique-hardware.co.uk/article.asp?art=neonstring&Page=1

Posebna umetnost dodajanja majhnih, simpatičnih lučk vašemu ubogemu, zgaranemu PC-ju. Pa naj gre za razsvetlitev ali šminko.

LCD zaslon

www.ocmod.com/code/show_art.php?id=27&pg=1

Ne le, da deluje cool, LCD zaslon lahko nadzoruje temperaturo procesorja, hitrost ventilatorja in celo prikazuje seznam skladb MP3.

ALI STE VEDELI?

CIA lahko preverja, kaj dela vaš PC, celo skozi stene. To počne z branjem specifičnih elektromagnetnih žarkov, ki jih oddaja vaš CRT zaslon. Z analiziranjem določenih frekvenc žarkov lahko vohuni sestavijo identično sliko z vašega zaslona, kilometre daleč. OK, CIA verjetno ne bo skenirala ravno tebe, paranoik, vendar pa lahko vedno poskusiš zamaskirati izdajalske žarke z uporabo posebnih programov (**www.steganos.com**), ki se izogibajo pravilnim kockam svetlobe. Ali pa uporabljajte TFT zaslon, ki oddaja manj žarkov.

>>Da na svetu obstaja 20.000 vrst piva, ki ga varijo na 180 različnih načinov? Dejstvo je morda manj presenetljivo, če pomislite, da je prvi recept za pripravo piva star 6300 let. Starim Babiloncem so recept ukradli Egipčani, kar je pivu omogočilo širjenje po Sredozemlju. Pregovorno podjetni Nemci so začeli prodajati pivo že v temnem srednjem veku, okoli 1200 n.š., prvi Oktoberfest pa je stekel leta 1810; za prave pivce kljub vsemu štejejo Čehi, saj letno spijejo več kot 155 litrov piva na prebivalca.

Obkrožite „SMS“ kot kandidata

Celo prebivalci Floride lahko sedaj pravilno volijo.

Če bi vam izrekli besede „lokalna politika“, bi vaš um verjetno samodejno povezal slike naših nadebudnih političnih vajencev s slabim besednim zakladom in stalno preganjavico. Ali pa 70-letne starčke, ki svoje stolčke držijo še iz časov Trita. Vendar ni povsod tako. Naslednji mesec bodo v Veliki Britaniji lokalne volitve za poslance, kjer bo kakšnih 30 oblastnikov preizkušalo različne metode e-volitev v politični težnji dvigovanja padajočih volilnih udeležb.

Najbolj popoln sistem bo upravljan s strani liverpoolskega koncila, kjer bo 70.000 volivcev lahko poslalo svoj dragoceni demokratični glas po pošti, spletni strani in celo sporočilih SMS. Varnost bo podobna tisti v e-bankah in s pomočjo ločenih podatkovnih baz za prijavo in volitve bo zagotovljena popolna volilna diskretnost. »Volitve delamo bolj primerne današnjemu življenjskemu slogu,« zatrjuje Paul Johnson, predstavnik liverpoolskega koncila, kjer je bila zadnja udeležba na lokalnih volitvah le 6-odstotna.

www.liverpool.gov.uk
www.dtlr.gov.uk

KAKO JE „INSTANT MESSAGING“ SPREMENIL SVET.

Readme.txt

Vse kar ste želeli vedeti o Doom 3, pa vam niso znali povedati.

***Doom 3*, torej. Zakaj sploh gre?**
Očitno za tretjo izdajo id Softwarove serije Doom, kaj pa misliš!?

Da, da , saj vem! A zakaj gre?
Izgubljen in osamljen vesoljski marinec se bojuje proti silam zla? Buhaha!

Da, to sem tudi sam poštekal. Toda, kakšna je zgodba?
Aha, ZGODBA! Hmmm. Marinec? Puške? Zlo?

Haha, ne veš kajne?
Oprosti, res je. Vendar nihče ne ve.

Vseeno, izgledal bo zares fenomenalno, *n'est-ce pas*?
Ne bodi neumen. Še vedno je potrebno sprogramirati okostje igre, umetno inteligenco, grafiko in like, zmešati zvoke, narediti stopnje …

Jejhata. Kaj pa je z glasbo?
Odločitev še ni hermetično zaprta, vendar se zdi, da jo bo delal Trent Reznor.

Torej, to bo pripomoglo k strašnemu vzdušju. Saj igra *bo* grozljiva, a ne?
Naj bi bila. Edini prizori, ki jih poznamo, delujejo zares temno in zlovešče.

Super, to hočemo. In kdaj zadeva izide?
Ne bi vedel.

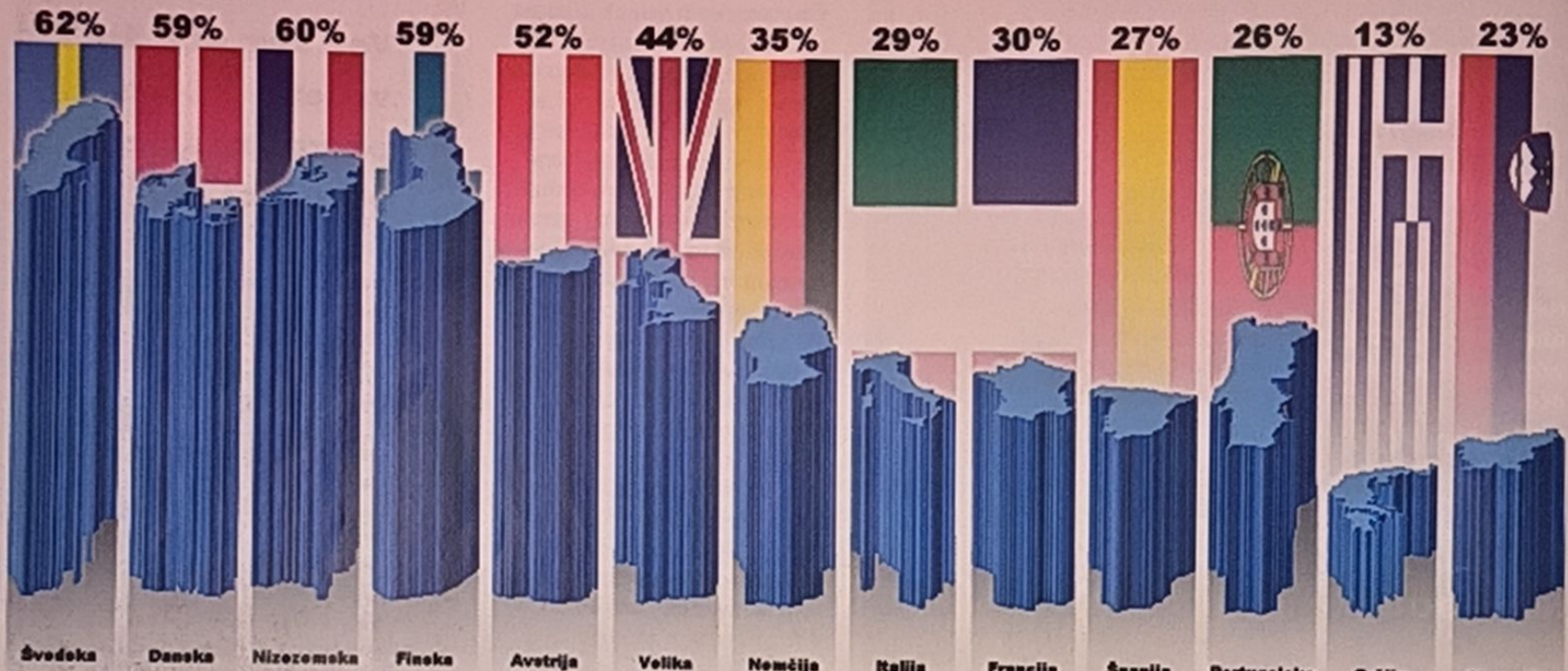
Ne govori tega, povej nam!
Resno, se mi ne sanja!

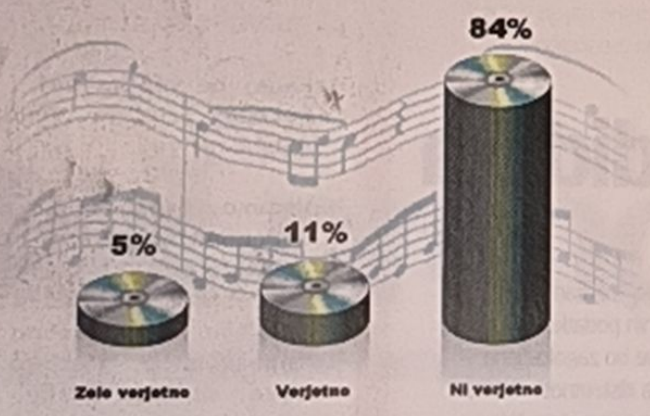
POVEJ!
Tsk. V redu. Ko bo končana. Si zdaj srečen?

Premlete številke

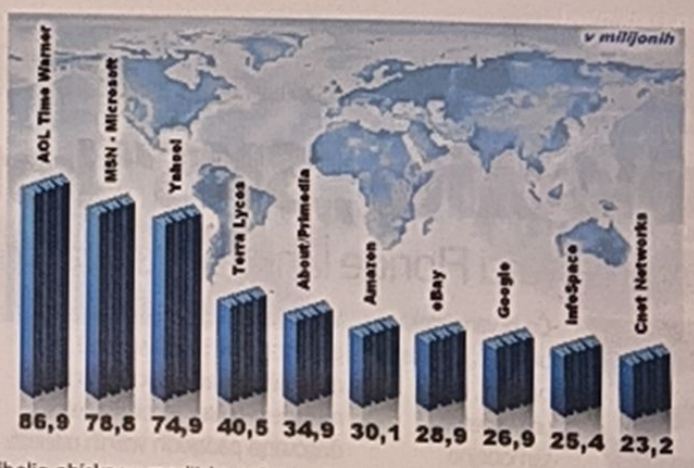
Dejstva in statistika Številke, ki obračajo naš svet ...

DOSTOP NA INTERNET Delež prebivalstva z rednim dostopom na vsemrežje





Ali bi se odločili za kupovanje glasbe preko spleta, če ta ne bi bila na voljo brezplačno? (uporabniki programov za izmenjavo datotek)



Najbolje obiskane medijske spletne strani za februar.

↑ DOBER MESEC

↗Avdio pirati

Starosta tržišča zabavne elektronike Philips je zavzel stališče do glasbenih CD-jev, ki so zaščiteni s sistemom Cactus, ki vam preprečuje poslušanje na PC-ju. Iz podjetja so sporočili, da bi morali takšni CD-ji biti jasno označeni in da ne bi smeli nositi logotipa Compact Disc.

↗Molekularno računalništvo

Mikročipi, manjši od debeline človeškega lasu, so bližje, kot si predstavljamo, trdijo strokovnjaki. Raziskave na področju nanotehnologije so leta pred načrti, nekateri aspekti pa so celo tako daleč, da je industrijska proizvodnja praktično že za vogalom.

↗Intel

Medtem ko jim AMD na PC tržišču vedno bolj piha za ovratnik, se je velikan vrgel tudi na področje prenosnikov – izdelali so 200 MHz in 400 MHz procesorje za uporabo v mobilnih telefonih in žepnih PC-jih. Razlike med telefoni in PC-ji se torej vztrajno manjšajo.

↓ SLAB MESEC

↙Spletni iskalniki

Yahooji, WebCrawlerji in Googli tega sveta očitno čutijo upad uporabljanosti, kar nas je nekoliko presenetilo. Podjetje WebSideStory, ki se ukvarja z raziskavo interneta, je sporočilo da 52 odstotkov spletnih deskarjev pridejo na končne strani skozi neposreden vnos, navigacijo ali priljubljene strani.

↙SunJava

Sun se sicer še vedno spopada z Microsoftovo programsko opremo Virtual Machine, vendar je prejšnji mesec utrpel še en hud udarec. Japonski proizvajalec Kodak trdi, da več Sunovih Java izdelkov krši patente, ki jih je Kodak registriral pred več kot desetimi leti. Pri Sunu vse obtožbe zavračajo in so prepričani v svojo zmago na sodišču.

↙Internet Explorer

Težave Microsoftovih programov z varnostjo se nadaljujejo kot mehiška žajfasta nadaljevanka. Microsoft je izdal popravek, ki bi naj odpravil šest resnih hroščev *Internet Explorerja*, od katerih je eden omogočal prevzem uporabnikovega PC-ja skozi varnostno luknjo.

PCFormat Intervju

Prost pristop **Vaša priložnost, da izprašate legende posla**

Ta mesec smo pred strelsko vrsto vaših vprašanj postavili Davida Klasinca, „big bwano“ slovenskega društva Lugos ...

Ali imate podatke, koliko uporabnikov ima nameščen Linux pri nas in kako podjetja dojemajo njegove zmogljivosti?
>Matej, e-mail

David: To je težko reči. Društvo Lugos ima več kot sedemsto članov. Na internetu je spletna stran (www.linuxcounter.org) kjer se ukvarjajo s preštevanjem uporabnikov Linuxa, ki so se pri njih registrirali. Realna ocena je praktično nemogoča, vendar so leta 1997 prodali 750.000 CD-jev Linuxa samo v ZDA, Netcraft (www.netcraft.com/survey) pa je objavil, da je bilo leta 2000 kar 2.1 milijona spletnih strežnikov, ki tečejo na Linuxu. Kar pa zadeva slovenska podjetja, pa ima Lugos referenčni seznam podjetij (http://www.lugos.si/arhiv/podjetja.html), ki so nam sporočila, da pri svojem delu uporabljajo Linux.

Večina kakovostnejših pogosto uporabljanih aplikacij teče le pod *Okni*. Kakšna je perspektiva Linuxa z aplikativnega vidika?
>Janez Gašperšič, Ljubljana

David: Upam si trditi, da je za Linux prav tako precej kakovostnih aplikacij. Seveda se področja uporabe razlikujejo, saj je GNU/Linux trenutno namenjen predvsem za uporabo v strežnikih. Vendar pa tisti, ki uporabljamo Linux na svojih namizjih, nismo za nič prikrajšani. Naj omenim le nekaj večjih aplikacij, kot so KDE in KOffice (http://www.kde.org) namizje in pisarniški paket, paket OpenOffice (http://www.openoffice.org), GIMP (http://www.gimp.org/) namenjen obdelavi bitnih slik, ME10 in VariCad, ki sta komercialna izdelka za CAD/CAM, Oracle ... Število aplikacij za Linux narašča iz dneva v dan in tudi kakovost ni vprašljiva.

Lokalizacija *Red Hata* je bila lepa poteza. Načrtujete podoben projekt tudi s kakšno drugo inkarnacijo Linuxa?
>Simon, Postojna

David: Lokalizacija distribucije *Red Hat* ni bila poteza Lugosa, temveč je to delo opravil Roman Maurer, ki je sicer član društva in se aktivno vključuje v delo prevajalcev. Slovenjenje Linuxa teče že od samega začetka in poleg Linuxa se slovenijo praktično vsa GNU orodja, ki tečejo pod Linuxom. Prav tako poteka prevajanje omizij, kot sta KDE in GNOME, ter razne dokumentacije.

Kaj pri Lugosu pravzaprav počnete in ali nudite tudi kakšno pomoč uporabnikom?
>Joško Krajnc, Maribor

David: Naši cilji so predvsem seznanjanje in spoznavanje ljudi z Linuxom. Po celi Sloveniji organiziramo namestitvene delavnice in srečanja uporabnikov, že tretje leto zapored smo sodelovali na prireditvi Infos. Na vseh prireditvah naši člani pomagajo malo manj izkušenim uporabnikom, na našem strežniku pa imamo tudi kar nekaj dopisnih seznamov, kamor lahko uporabniki pošljejo vprašanja.

Kako komentirate Sonyjevo odločitev, da bodo Linux uporabili kot razvojno platformo za igre? Gre za povračilni udarec Microsoftovemu Xboxu ali pa ima Linux kot razvojno okolje res toliko prednosti?
>Gregor, Maribor

David: Kaj nameravajo pri Sonyu, je težko vedeti. Linux kot razvojno orodje? Seveda, zakaj pa ne, na voljo je brezplačni prevajalnik C in C++, cel kup knjižnic za delo z grafiko, zvokom in omrežjem. Id Software je razvil vse igre *Quake* na platformi Linux. Povračilni udarec Microsoftu in XBoxu? Nesmiselno bi bilo preseliti razvoj na drugo platformo samo zato, da bi kljubovali dinozavru iz Redmonda, najbrž so pretehtali vse dejavnike in se odločili za tisto možnost, ki se jim je zdela komercialno najbolj ugodna.

Zanima me podprtost Linuxa s strani razvijalcev iger. Glede na to, da je OpenGL eden odlično prodprt na Linuxu, ne bi smelo biti ovir za pretvorbo najboljših GL iger. Kako je s tem?
>Daniel, Izola

David: *Quake*, *Unreal*, *Civilization*, *RTCW* in še marsikaj. Za Linux je bilo izdanih kar nekaj iger, na žalost pa še daleč ne toliko, kot za druge platforme, predvsem za Windows. Stvari se počasi spreminjajo, OpenGL je le ena knjižnic, ki bi jih proizvajalci lahko uporabili. Tukaj je še SDL, ki je prav tako platformno neodvisna knjižnica in deluje na platformah Linux, Windows in Macintosh.

Iz česa je financirano društvo Lugos?
>Andrej, Kranj

David: Društvo nekih rednih prihodkov nima. Sredstva, ki jih potrebujemo za izvedbo naših prireditev, dobimo sproti od različnih sponzorjev. Nekaj malega denarja dobimo tudi od prodaje naših izdelkov, CD-jev in majic, ki jih na vsaki prireditvi tudi prodajamo.

POŠLJITE NAM VPRAŠANJA
Naslednjič: Microsoftov Grega Kukec

Dali vam bomo priložnost, da se lotite prvega moža Microsofta pri nas. Svoja vprašanja pošljite *takoj* na **pisma@pcformatslo.net**.

Zona somraka

„Dokler mu je samo zvonilo, sem imel vilico še v žepu, ko pa se je sredi kina začel pogovarjati ...“ sodniku v solzah razlaga **Aljoša Hancman.**

Papir

Prav nič okoli vogala se ne mislim bližati terni tele kolumne. Prijel jo bom za goltanec in jo brez milosti zabil na papir. Telefoni mi gredo grozovito na živce. Če bi bilo po moje, bi ponovno uvedli golobe poštarje. Ni je idealnejše kombinacije – medtem ko bereš pismo, si ptičko lepo zavrtiš na žaru in se zraven še krasno naješ. Resda obstaja določena bojazen, da kakšen lačen jager s protiletalskim projektilom pošiljko prestreže, ampak navsezadnje ni nič popolno. Pisma pa nimajo le kulinaričnih prednosti. Ena izmed večjih prednosti je eno- ali večdnevni (običajno to drugo) zamik med pisanjem pisma in njegovo dejansko dostavo. Predstavljajte si, kako daleč stran ste lahko, ko sosed prebere vašo prijazno in izčrpno obrazložitev, zakaj so njegovi pamži blond, ko pa sta oba z ženo temnolasa.

Plastika

Ampak, ne, pametni ljudje si morajo izmišljevati pametne reči. Ves čas. Tako najprej pride navaden telefon, ki je zgrajen tako, da zazvoni vsakič, ko sedete na straniščno školjko, nato pa še njegov mobilni bratranec. Katerega največkrat uporabljena funkcija je, če smo pošteni, spreminjanje melodije zvonjenja. Ena izmed briljantnejših pogruntavščin mobilneža je tudi „vibra“, ali kako se tistemu zoprnemu samodejnemu guncanju telefona že reče. V čem je sploh poanta? Če prav razumem, naj bi tresenje nadomestilo zvonjenje tam, kjer je pač zaželena tišina. Okej, ampak če je zaželena tišina, kako se boste sploh pogovarjali, ko vas telefon potreslja in vam da vedeti, da nekdo kliče? Ja, pravi model je bil tisti znanstvenik, ki mu je domislica pognala pod skalpom. Jaz bi mu telefon lastnoročno stlačil v „prebivalko Danske“ in ga tri ure zapored klical z vključeno vibro. Če je že tako pameten, bi možgane uporabil za kaj bolj koristnega – pisalo, ki si izmišlja dobre konce kolumn, na primer.

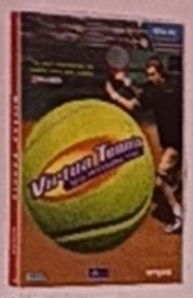
VideoToP 13

www.videotop.si

Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, CITY Center, Tel.:02 / 234-12-52

Delovni čas:
PON.-PET.: 9h - 20h
SOBOTA: 9h - 14h

Nove PC CD-ROM igre

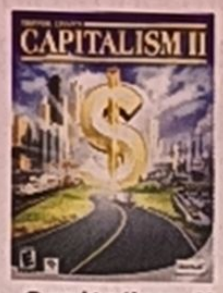


Virtua Tennis
Cena: 8.990 SIT

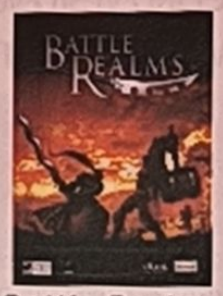
UGODNO!

UGODNO!

Comanche 4
Cena: 7.990 SIT



Capitalism II
Cena: 8.990 SIT



Battle Realms
Cena: 8.990 SIT

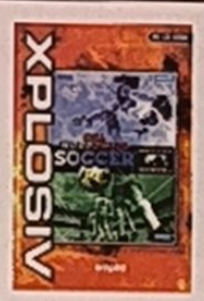
UEFA Champions L. 01/02
Cena: 8.990 SIT

Cenejše igre PC CD-ROM

Tomb Raider II
Cena: 2.390 SIT

Toca Touring Car
Cena: 2.390 SIT

Mortal Kombat 4
Cena: 2.390 SIT



Worldwide Soccer
Cena: 2.990 SIT

SEGA Rally 2
Cena: 2.990 SIT

Igralni pripomočki THRUSTMASTER

Ferrari 360 Modena
Racing Wheel
Cena: 17.990 SIT

Ferrari Force Feedback GT
Cena: 30.990 SIT

Firestorm Wireless
Gamepad
Cena: 10.990 SIT

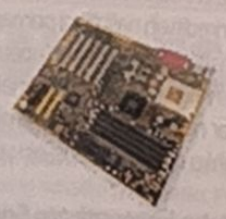
Top Gun Afterburner 2
Cena: 12.990 SIT

Računalniška oprema

Plextor PlexWriter
40/12/40A
Cena: 59.400 SIT

Gainward Ge Force 4
64MB TV OUT
Cena: 44.300 SIT

Gainward Ge Force 4
64MB TV OUT
Cena: 44.300 SIT



Matična plošča
ELITE K7S5A za AMD
Cena: 24.140 SIT

Hladilnik
Crystal Orb
Cena: 3.900 SIT

Kupujte poceni igre že od 990,00 SIT

Igrajte brezplačno - v mesecu aprilu se lahko preizkusite v igranju na:
- PC, za najmlajše LEGO Racers
- PlayStation 2, Metal Gear Solid 2
- PlayStation 1, Championship Motocross
- Game Boy Advance, Mario Kart Super Circuit

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! DANES NAROČITE - JUTRI ŽE DOBITE

PCFormat dosje
KREDITNE KARTICE

Tomaž Kotnik zlorabi svoj kos plastike.

Hej, so kreditne kartice zgolj sredstvo plačevanja, vlomilsko orodje v nizkoproračunskih ameriških filmih in depilacijski pripomoček, in ali se da z njimi opredeliti še kaj drugega, kot kupček kokaina na zabavi? Ker je ta kos plastike nekakšna finančna injekcija (pod pogojem, da imate podlago na banki), smo se odločili, da si ogledamo njih uporabo za plačevanje uslug na internetu. Vstopili smo od zadaj ...

Želite, prosim?

Jasno, podaljševanje organov ali mesečno nadgrajevanje porno kolekcije sta samo med bolj perverznimi oblikami uporabe plastike. Dandanes lahko preko interneta naročimo že mnogo katero dobrino, najsi gre za akustične pripomočke in z njimi povezane medije ali tabletko za povečanje spolne sle.

Odpravite se torej na stran podjetja, ki ponuja takšne ali drugačne usluge, plačate pa tako, da v za to določena polja vpišete številko in datum veljavnosti kartice. In če najdete kakršno koli kreditno kartico, lahko nemudoma uprizorite zlorabo, saj banka ne more na noben možen način preveriti, če kartico v določenem trenutku uporablja lastnik ali kdo drug. Pa se to dogaja?

Neeeeee ...?

Po telefonu mi je po dolgem prepričevanju marsikatere tajnice in drugega osebja izdajateljev kreditnih kartic (včasih celo bolj odgovornih osebkov, med katerimi se nekateri spoznajo na svoj posel kot na kvantno fiziko, nula) uspelo iztisniti bolj malo informacij. Ponekod, na primer pri Novi Kreditni Banki Maribor, plačevanje s kreditnimi karticami preko interneta odsvetujejo. Razlogov je več, najbolj pa se odgovorni bojijo vdorov v sisteme.

Večina podjetij (Mercator, Comtron, Fun.si ...) je tako zaščitena z varnostnim protokolom Secure Socket Layer (SSL), ki skrbi za zapleteno kodiranje in dekodiranje podatkov, ki se prenašajo po omrežju, ter za potrebno avtentičnost. To z drugimi besedami pomeni, da se vse informacije (npr. številka kreditne kartice in vsebina nakupa), ki se prenašajo med kupcem in podjetjem, ki prodaja usluge, že pred pričetkom prenosa zakodirajo. Bilo naj bi nemogoče, da bi kdor koli brez vednosti prestregel osebne podatke, ki jih kupec posreduje izključno trgovcu.

Podjetje EON d.o.o. (www.eon.si) poudarja, da lahko do zlorab pride preko interneta le v primeru, da tat obvlada cel kup raznih veščin, se prebije skozi goro podatkov in datumov, razbije lepo število varnostnih kod in ima časa na pretek ... radi omenijo, da takega truda za samo nekaj deset tisoč tolarjev ni pripravljen vsakdo uprizarjati, da so vaši podatki pri njih varno shranjeni in da mediji v primeru plačevanja s karticami preko interneta delajo temu načinu plačevanja krivico. Elektronsko poslovanje je po njihovem mnenju varna oblika zapravljanja tolarčkov in tako menijo tudi nekateri strokovnjaki v tujini, katerih mnenje nam je uspelo izbrskati na spletu.

Ko gre za naročanje izdelkov je prav tako vzpodbudna novica ta, da bodo spletne trgovine blago poslale le na natanko tisti naslov, na katerega je prijavljen lastnik kreditne kartice – če kdo torej pride do podatkov vaše kartice, si lahko z njimi priskrbi le kakšne storitve. Dejstvo pa je, da vsakomur na internetu ne kaže zaupati in da se kupci marsikdaj sami ujamejo v past goljufov.

Naše izkušnje

Nekateri člani uredništva svojo kreditno kartico kar pogosto uporabljajo za plačevanje preko spleta, pa doslej še niso imeli grenkih izkušenj. Kar seveda ne pomeni, da se stvari ne dogajajo. Če se vam je zgodilo kaj grdega ob plačevanju s plastiko preko interneta, mi to vsekakor sporočite na kotnik@videotop.si in zadevo bomo raziskali, neprijetna vprašanja pa zastavili tistim, katerih usta so polna varnosti o online plačevanju.

PCFRazsodba

Plačevanje preko interneta z uporabo kreditnih kartic je po podatkih, ki nam jih je uspelo izbrskati, varen postopek, ki ima prednosti na več področjih. Podjetja pa velikokrat ponujajo tudi zastonj poštnino in vas razveselijo z ničelnimi stroški. Naj vas občasno kihanje raznih goljufov in paranoja dela javnosti ne odvrne od prednosti online nakupov.

sporna točka

Ne, črne škatlice, z zelenim X pa ne!
Boštjan Uršič.

Xbox? Ne, hvala.

Da, tako je, Microsoft je končno splovil svojo magično konzolo tudi na našem starem kontinentu. Prvi odzivi so burni: menda se je pred prodajalnami v Veliki Britaniji kar trlo ljudi in nedvomno si Billy že mane roke. Ravno Xbox je dokaz, da Slovenija za zahodni svet ni evropska država, kajti k nam bo Xbox priromal šele poleti.

Saj ne da bi si Xbox posebej vroče želeli, ker gre za najresnejšo grožnjo našim slonokoščenim škatlicam, dejstvo pa je da bodo prav na tej konzoli premierni izid doživele nekatere fantastične igre. Bungiejev *Halo* je tako ali tako *case celebre*, nikakor pa ne gre pozabiti magičnega *Dead or Alive 3* in podobnih. In prav te igre so razlog, da bo kar nekaj ljudi kupilo Microsoftovo črno škatlico (verjetno tudi jaz) in če lahko sodimo po Sonyevih poskusih monopolizacije nekaterih naslovov za PlayStation (*Tekken, Gran Turismo*), se nam obeta enako s strani modrega velikana.

Vendar pa se PC ne da. Naši računalniki so popolnoma odprti sistemi, na katerih lahko igra vsakdo in dokler bo računalnik ostal takšen, bo cvetel naprej. Id Software že načrtujejo protiudarec v obliki *Dooma III* in *Quaka 4*. PC ostaja najpopularnejši sistem za 3D strelske igre zaradi svoje zmogljivosti in nadgradljivosti, kajti ko kak del strojne opreme zastari, ga preprosto zamenjate (in temu primerno olajšate svojo denarnico). Sicer je res, da je PC neizmerno kompleksnejši sistem od katere koli konzole in zato začetniku neprijazen, obenem pa veliko bolj prilagodljiv in praktičen (ter drag).

Najnovejša vizija proizvajalcev konzol se glasi: igre in internet v vsako gospodinjstvo. Pa se jim ne zdi, da izumljajo toplo vodo? PC namreč to, in še več, počne že lep čas.

ODPRITE SVOJO PIPICO V SVET

Širokopasovne povezave so zadnji krik mode. Še pomembnejše pa je dejstvo, da so postale dostopne navadnim smrtnikom.

Še ne tako dolgo tega so bile povezave, višje od 56 kbps, dostopne le podjetjem in petičnežem, ki so si lahko privoščili najete vode. Za povezavo 64 kbps je bilo tako potrebno odšteti skoraj 100 tisočakov mesečno, za kaj več pa je bilo seveda potrebno seči še globlje v denarnico. Sanje o online igranju in prečutih nočeh na internetu so se zdele neuresničljive in marsikateri nadebudnež je delal nadure, če je njegovo podjetje posedovalo najeti vod. Nedavno tega pa so se stvari pričele obračati na bolje, ko je prišel ISDN.

Digitalna telefonija je omogočala dostop do interneta z najmanj 64 kbps, saj se lahko na internet priključite z več kot eno linijo in tako zvišate pasovno širino dostopa na 128 kbps. A so bili v začetku srečneži, ki so si lahko privoščili ISDN, zelo redki, saj je priključek stal celo premoženje. Če k temu strošku prištejemo še dvojno obračunavanje porabe telefonskih impulzov pri uporabi obeh linij, imamo dovolj razlogov za glavobol.

Klicni dostop do interneta pa se resnemu uporabniku skoraj več ne splača. Če uporabljate internet po več ur dnevno, si je nedvomno bolje (beri: ceneje) privoščiti eno od možnosti neomejenega dostopa. Prva od možnosti, ki smo jo imeli v Sloveniji na razpolago, je bil kabelski dostop. Danes si tako lahko v večini krajev po Sloveniji privoščite stalen in neomejen dostop do interneta, pasovne širine od 64/64 kbps do 512/128 kbps, odvisno od ponudnika in paketov, ki so na voljo. Dijaki in študentje si lahko omislijo kabelski dostop do interneta tudi preko omrežja Arnes po precej nižji ceni naročnine. Pri kabelskem dostopu tako plačujete samo mesečno naročnino in najemnino za modem, če ga niste kupili, osnovni stroški priklopa pa se pričnejo že pri 8.000 tolarjih.

A ni vse zlato, kar se sveti. Tudi ponudniki kabelskega dostopa imajo določene težave, zato se pred odločitvijo za ponudnika podrobneje pozanimajte o njegovi ponudbi. Internet je poln različnih forumov, na katerih boste kaj hitro dobili potrebne odgovore. Za začetek se odpravite kar na naš forum (www.pcformatslo.net/forum) in povprašajte druge bralce o njihovih osebnih izkušnjah.

Pred dobrim letom dni pa je internet skupnost zadela novica o prihodu nove tehnologije. ADSL se je slišal kot mana z nebes in vsi smo bili strašno navdušeni nad možnostmi, ki bi jih naj ponujal. No, možnosti sicer so, a niso na voljo vsem, ki bi si jih želeli. Neomejen dostop do interneta s pasovno širino 512/128 kbps se sliši izjemno lepo, a kaj, ko si je potrebno za tako razkošje omisliti še ISDN. Da bi bilo vse skupaj še bolj zabavno, si lahko ADSL omislite samo tisti, ki stanujete v katerem od mest, kjer so uredili centrale.

Ena od alternativ je tudi radijska povezava, ki jo pri nas tržijo podjetje Amis.net in se je izkazala za izjemno stabilno in hitro. Omogočene so pasovne širine do 11 mbps in povezava je izjemno stabilna. Storitev je pa draga in je zaradi tega bolj primerna za podjetja, ki potrebujejo stalno in zanesljivo povezavo v svet.

Zadnji krik mode pa je seveda satelitska povezava. O povezavah te vrste se je govorilo že leta, a se pri nas nekako do sedaj niso pojavljale. Sedaj pa lahko za nepolnih 60 tisočakov letno snemate datoteke z interneta s stalno hitrostjo 2 mbps. Se sliši pravljično? Mogoče tudi je. Gre namreč za storitev, ki vam omogoča samo snemanje datotek, za pošiljanje paketov (torej za dajanje ukazov z miško) pa še vedno potrebujete kakšno drugo vrsto dostopa do interneta, na primer klicni dostop. Če je vaše internetno udejstvovanje omejeno predvsem na snemanje datotek, pa resno razmislite o tej možnosti, saj klicne povezave ne potrebujete dlje kot nekaj minut, kolikor traja, da predate zahtevo po datoteki, ki jo želite sneti. Ne pozabite pa, da boste za celotno zadevo potrebovali satelitski sprejemnik, ki vas bo stal dodatnih nekaj tisočakov.

Končna izbira je seveda vaša, odvisna pa je od tega, kaj želite, kaj potrebujete in kaj si lahko privoščite glede na vaše finančno stanje in dostopnost. **PCF**

Debela pipa si vztrajno krči pot do vašega PC-ja.

>>Kaj torej lahko pričakujete

Klicni dostop

Ponudnik: razni po Sloveniji
Dostopnost: povsod, kjer so napeljane telefonske linije
Povprečna naročnina: 0 – 2.500 SIT
Največja pasovna širina: 128 kbps
SIT/kbit: odvisno od porabe
Omogočen dostop preko akademskega omrežja: Da

Kabelski dostop

Ponudnik: Telemach
Dostopnost: gorenjska, ljubljanska in primorska regija
Cena priključnine: 22.800 SIT
Povprečna naročnina: 8.100 SIT
Največja pasovna širina: 512/128 kpbs
SIT/kbit: 15,82
Omogočen dostop preko akademskega omrežja: Da
Na spletu: www.telemach.net

Ponudnik: KKS Online
Dostopnost: podravska in žalska regija
Cena priključnine: 8.000 SIT
Povprečna naročnina: 7.735 SIT (za pasovno širino 256/64 kbps)
Največja pasovna širina 1024/1024 kbps
SIT/kbit: 30,21
Omogočen dostop preko akademskega omrežja: Da
Na spletu: www.kksonline.net

od internetne povezave?

ADSL

Ponudnik: SiOL d.o.o.
Dostopnost: večji kraji po Sloveniji
Cena priključnine: 30.252 SIT
Naročnina: 8.067,22 SIT
Največja pasovna širina: 512/128 kbps
SIT/kbit: 15,75
Omogočen dostop preko akademskega omrežja: Ne
Na spletu: www.siol.net

Radijska povezava

Ponudnik: Amis.net
Dostopnost: v vseh večjih mestih
Cena priključnine: 50 – 60.000 SIT
Povprečna naročnina (512/512 kbps): 75.000 SIT
Največja pasovna širina: 11 mbps
SIT/kbit: 146,48
Omogočen dostop preko akademskega omrežja: Ne
Na spletu: www.amis.net

Satelitska povezava

Ponudnik: PC Kotar, Ljubljana/Europe Online
Dostopnost: povsod
Cena priključnine in enoletna naročnina: 59.990 SIT
Največja pasovna širina: 2 mbit (samo snemanje)
SIT/kbit: 2,49
Omogočen dostop preko akademskega omrežja: Ne
Na spletu: http://surf.to/satelitska

fwd>>fwd>>

Tokrat se Barbara namršči nad navlako v svojem predalu in med kupom reklam za viagro najde še kaj... drugačnega.

Če ste svoj elektronski naslov zaupali še komu, razen svoje mame, potem se tudi vaš poštni predal verjetno polni z elektronskimi sporočili z vseh vetrov. In nekatera med njimi imajo pripete datoteke. In nekatere od teh datotek so celo zabavne.

01

<1> Predstavljajte si siv, deževen dan. Vstali ste z levo nogo, nož za maslo vam je padel na nogo, razbili ste svojo najljubšo skodelico za kavo in izvedeli, da je vaša mačka breja že petič letos. In to vse še preden uspete priti do jutranjega časopisa. In potem vas pričaka takšno sporočilce. Instant dobra volja zagotovljena.

02

<2> Tale je na moj naslov priromala od skrivnostnega prijatelja. Očitno bi mi nekateri radi nekaj povedali, a ostaja dejstvo, da je slika več kot le srčkana in je dobila stalno mesto na mojem disku. Upam, da nisem nikomur pokvarila načrtov ...

03

<3> Zahvaljujem se vsem, ki me podpirate pri mojem iskanju Jack Russel terierja, a kljub veliki želji po tem, da bi postala srečna lastnica ene takšnih zverinic, še nisem pripravljena odstopiti svoje ljubezni z nikotinom prepojenemu alkoholiku. Vsaj pes naj bo nekadilec, prosim lepo.

04

<4> Tale slika se je kot priponka znašla v mojem e- poštnem predalu pred nekaj dnevi in me je pošteno pretresla. Sama spadam še v generacijo, ki so ji prali možgane s poveličevanjem Tita in tako oprane možgane lahko na stara leta umaže samo neizpodbiten dokazni material. Ljudje, Tito je bil dejansko človek!

SLAB VPLIV

Nasilne igre: nedolžna zabava ali še en vpliv na moralni propad človeštva? Ali lahko večigralski deathmatch doseže vrhunec v resnične smrti? PCF raziskuje.

Besede: **Jim McCauley**

Četrtek 29. november 2002, lepo popoldne. Osemletnega Joseja Iniqueza je ustrelil in ubil njegov dvanajstletni brat. Fanta iz San Joachima, California, sta se igrala vloge iz igre *WinBlack: Covert Operations*. Nato se je mlajši Jose odločil, da hoče bolj realistično igro.

Pogledal je v škatlo, spravljeno na polici in naletel na očetovo 0,25 kalibrsko polavtomatsko pištolo s praznim nabojnikom, a z nabojem v cevi. Njegov starejši brat je dejal, da mu je vzel orožje zavoljo varnosti, vendar je ob tem po nesreči pritisnil na petelina in ubil brata.

"Šlo je za tragično nesrečo," je dejal policist Nelida Stone novinarjem. Vendar pa je bila v primer vmešana računalniška igra in takoj smo bili priče interpretacijam v slogu: igrala sta igro, uprizorila sta igro, Jose je bil ubit. In tako je bila za tragedijo očitno kriva nasilna igra.

Če spregledate dejstvi, da sta igrala igro, namenjeno odraslim (z nalepko »ni za mlajše od 18 let«), ki je še ne bi smela, in da je bila v hiši, kjer sta se igrala, dosegljiva nabita pištola, potem je lahko kriviti igre. Še posebej, če ste sami nagnjeni k mnenju, da so računalniške igre slabe.

Pred dvajsetimi leti so bile nasilne video igre najstniški „ventil" za družbene pritiske. Pred tem so v podobne namene uporabljali umetnost, televizijo, filme, gledališča in celo glasbo. Torej, so računalniške igre (in seveda internet) le zadnje osredotočenje tega pojava v naši kulturi? So neškodljiva zabava ali trditve, da lahko zapeljejo dovzetne ljudi v nezavedna dejanja, vzdržijo podrobnejše preverjanje? Na kratko, ali se igramo z ognjem?

Šah-mat

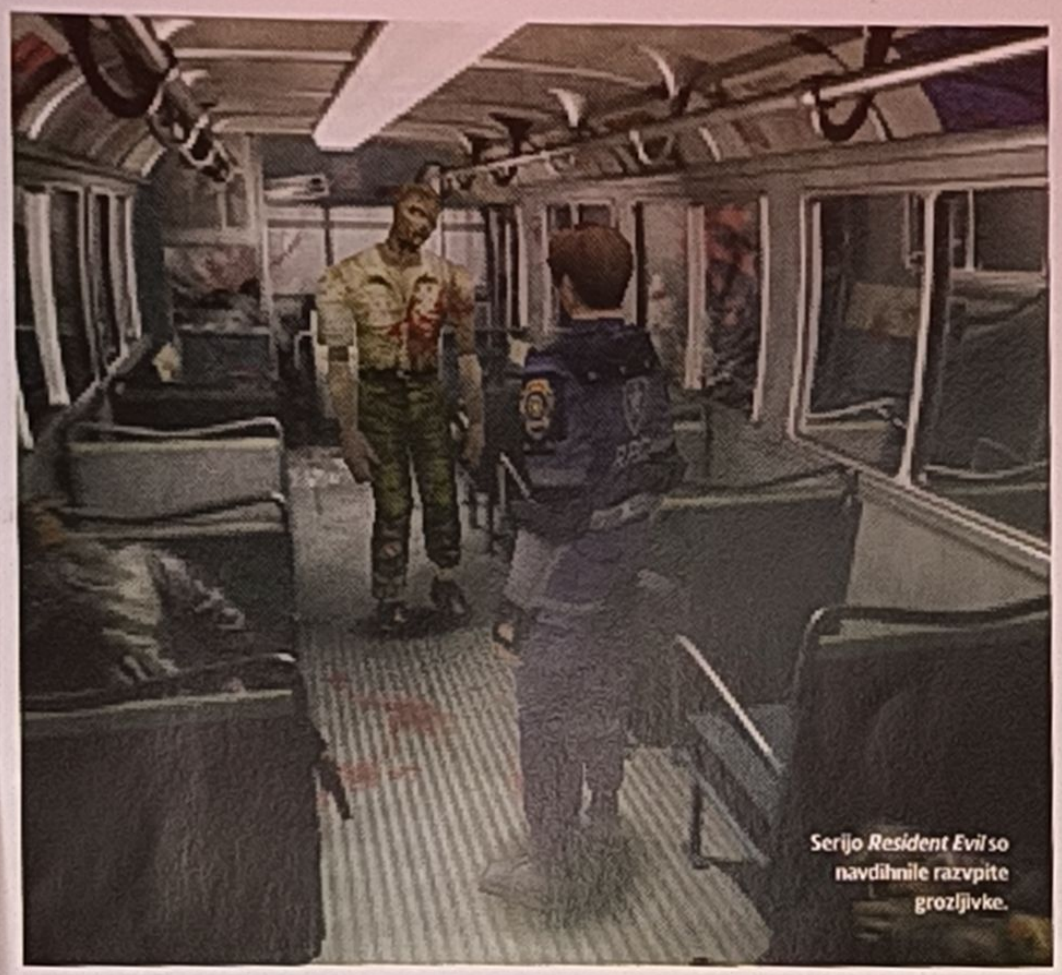
Najboljše igre so od nekdaj vsebovale tekmovalnost in konflikte ter občasno imele primešan več kot zgolj ščepec smrti. Najbolj veličastna namizna igra vseh časov, šah, je predstava krvave bitke, kjer je uboj kralja ključ do zmage. Ne pozabimo, da se šah-mat prevaja kot: „Kralj je mrtev!"

Zapuščina računalniških iger ni nič manj nasilna. *Space Invaders* so bili res prvi globalni fenomen; igra, v kateri ste streljali na prihajajočo nezemeljsko armado. Streljanje na stvari je klasična sestavina računalniških iger, ki traja še dandanes. Vendar se nihče ni pritoževal, dokler tehnologija ni napredovala do prvoosebnega prikaza. 3D strelske igre so potegnile igralca v svet, kot ga še ni poznal in od prihoda *Wolfenstein 3D* so napredki v grafiki tako skokoviti, da počasi izginjajo meje med resničnostjo in navidezno resničnostjo. Strinjamo se, da je težko zamenjati *Wolfensteinovo* grafiko z realnostjo, vendar pa je prihajajoči *Soldier of Fortune II* – ki uporablja dve leti star pogon *Quake III*– odprl nove polemike, predvsem s svojim modelom realnih poškodb Ghoul, ki omogoča „likvidacijo" nasprotnika bolj učinkovito in nazorno, kot katera koli igra doslej. Fotorealističen pokol že čaka za vogalom in skoraj zagotovo je, da nam ga bo kdo predstavil.

Udari in beži

Vendar pa dosledna grafika ni nujna komponenta takih iger. Se spomnite *Grand Theft Auto*? Z najnovejšim nadaljevanjem, ki bo vsak čas na PC-ju, se je boste zagotovo. Njegova odzgoraj-navzdol grafika je takrat dajala retro videz, vendar je kljub temu sprožila medijsko vihro. Njihov guru za odnose z javnostjo, Max Clifford, nam je tedaj razložil, kako je širil novice o igri: »Imamo igro, v kateri kradete avtomobile in streljate na policaje. Mislimo, da je stvar debate ali gre za neprimerno igro. In kaj menite vi? Strinjali so se in to je pognalo stvari v nebo.« V medijih dobesedno križana zaradi svojega nasilja, je *GTA* postala ena najbolj prodajanih iger in kmalu je sledilo nadaljevanje. Vendar pa črne kronike niso zaznale povečanih tatvin avtomobilov ali motorjev. Mladina je igrala in ni imela časa za postopanje po ulicah.

Medtem ko večina iger vsebuje nekaj smrti in uničevanja, pa je le peščica takih, kjer je teh elementov razvpito veliko. Pogled nazaj v 1980



Serijo *Resident Evil* so navdihnile razvpite grozljivke.

nas pripelje do igre *Barbarian*, ki je zaposlila novinarje rumenega tiska s svojim sekanjem glav in hitro napredovala od povprečne pretepaške igre do grožnje družbi. V devetdesetih pa so se razmere le še zaostrile, saj je skoraj vsako leto izšla igra, ki bi naj imela kvaren učinek na igralce. *Mortal Kombatova* digitalizirana grafika in nesmiselno brutalni zaključni udarci, *Wolfenstein 3D* z nacisti, *Doomova* atmosfera in prototip deathmatcha, *Postalovo* vzvišeno klanje nedolžnih, *GTA*-jev animiran zločin, *Kingpinov* prostaški jezik in nasilje med tolpami; mediji so vedno našli kost za glodanje. Vendar, ali je sploh kakšen dokaz, da imajo te ali kakršnekoli druge igre vpliv na igralca?

Raziskuj in uniči

Na žalost se rezultati raziskav različnih inštitutov zelo razlikujejo. Vzorec, ki izstopa iz vseh raziskav, kaže, da so mlajši igralci bolj agresivno razpoloženi po igranju iger. Raziskava iz leta 1995, ki je preučevala 60 otrok med sedmim in osmim letom, je ugotovila, da so otroci po igranju igre, ki je „vsebovala pogoste prizore fizičnega nasilja" pokazali več agresije, kot pa vrstniki ob neagresivni igri. Predhodna študija je pokazala, da mlajši otroci kažejo večje nagnjenje po posnemanju junakov iger in da je nasilno vedenje bolj verjetno po igranju nasilne igre.

Ko otroci zrastejo, je raziskavam težje ugotavljati razmerje med nasilnimi igrami in nasiljem. Eden zanimivejših rezultatov raziskave med 84 otroci, starimi med 10 in 11 letom, govori o tem, da so deklice pokazale določeno stopnjo agresije po odigrani nasilni igri, medtem ko pri fantih ni bilo nobenih sprememb. Kakor koli že, večina raziskav, ki so pokrivale otroke med 8 in 14 letom je pokazala, da nasilne igre niso vodile v nobeno zvišanje agresivnosti igralca; Raziskava iz leta 1985 pa je pokazala, da imajo nasilne igre v resnici pomirjujoč učinek in da je gonja proti igram produkt starševskega nerazumevanja.

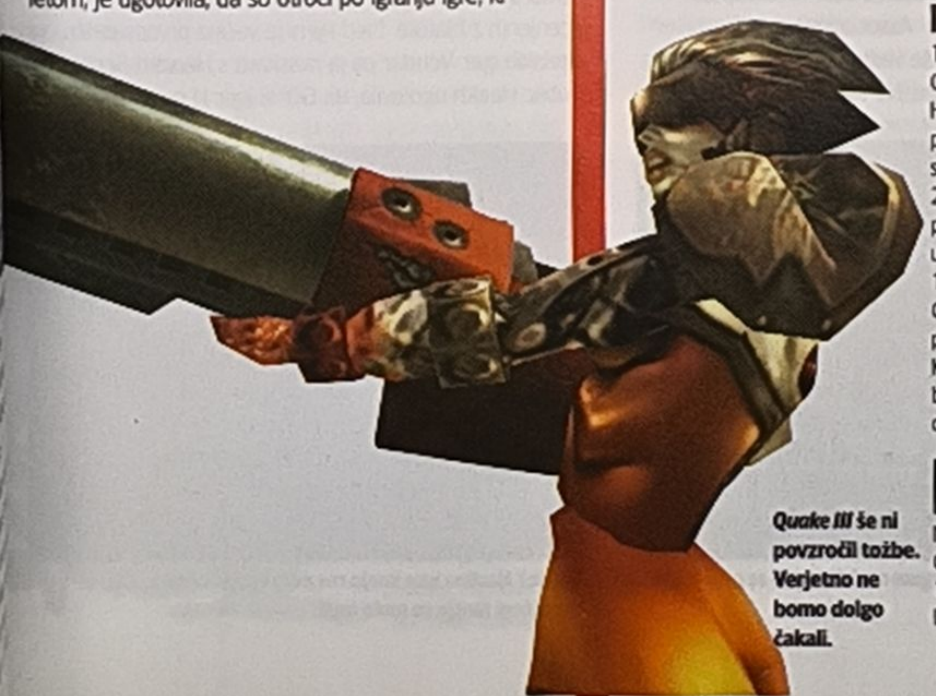
Agresija na igrišču je ena stvar. Kako pa je s predpostavko, da računalniške igre vodijo v zločin? Nekaj dokazov, ki govorijo o tem, je bolj podobnih anekdotam kot dejstvom. Raziskovalka Jessica Harris je lani prebrskala poročila o nasilju v računalniških igrah in našla dve študiji, ki sta povezovali kriminal in računalniške igre. Raziskava leta 1987 med 100 obsojenimi mladimi prestopniki med 15 in 21 letom je pokazala, da je 60 izmed njih igralcev iger. Raziskava (prvotno namenjena povezavi med igrami na srečo, računalniškimi igrami in kriminalom) je šla še dlje, razdelila je igralce na prestopniške igralce, ki so kradli, da bi lahko igrali računalniške igre in na igralce, ki so kradli zavoljo drugih stvari. Najpomembnejše odkritje raziskave je bilo, da je prva skupina sestavljena iz mlajših, ki so veliko igrali in tudi začeli prej igrati. Kakor koli že, glede na zelo omejen vzorec in precej splošno gledanje na raziskavo, je iz tega težko potegniti resen zaključek.

Če pogledamo učinek računalniških iger na najstnike in starejše mladostnike, ugotovimo, da so rezultati mešani. Dve študiji organizacije American College Students iz leta 1986 in 2000, pod vodstvom dr. Craiga Andersona iz Iowa State University, sta pokazali, da igranje nasilnih iger vodi v agresivno obnašanje. Študija iz leta 2000 nakazuje tudi dejstvo, da so agresivni fantje bolj nagnjeni k nasilju po srečanju z nasilno računalniško igro in da jih igranje iger lahko pripelje do slabših šolskih ocen.

Bolj zaskrbljujoče rezultate je dala lanska raziskava na Japonskem, ki je zavrgla tezo, da bolj agresivne igre vzpodbujajo igralce, da so nasilni tudi v resničnem svetu, vendar pa pokazala, da

RESNIČNO ŽIVLJENJE

Raziskave vpliva nasilnih iger nam res veliko povedo, vendar pa krivdo za življenjske tragedije prej prevzame občasno igranje.



Quake III še ni povzročil tožbe. Verjetno ne bomo dolgo čakali.

MICHAEL CARNEAL

1. Decembra 1997 je Michael Carneal, 14 letni učenec na ameriški Heat High School Kentucky, vzel puško in ustrelil osem svojih sošolcev, tri smrtno. Obsojen je bil na 25 let zapora, brez možnosti pomilostitve. Starši treh umrlih učencev tožijo zabavno industrijo za 130 milijonov dolarjev. Trdijo, da je bil Carneal navdihnjen s *Quaku* podobnimi igrami in filmi, kot je Košarkarjev dnevnik. Id Software je bilo eno izmed podjetij, ki so bila omenjene v obtožnici aprila 2000.

BALONARSKA MAFIJA

Medijsko odmeven masaker na Columbine High School 20. aprila 1999 je šokiral svet. Dva dijaka, Dylan Klebold in Eric Harris, sta zakrivila 13 smrti in nato sodila še sebi. Šokantno odkritje so bili njuni dnevniki, katerih zapisi omenjajo želje po usmrtitvi 500 ljudi in ugrabitvi letala.

Manj nas je presenetila tožba prizadetih staršev, ki je vredna kar 5 milijard dolarjev. Spet je bil omenjen id Software; morilca sta namreč občudovala *Doom*. Kot je zapisano v obtožnici: „Brez kombinacije skrajno nasilnih računalniških iger in pogoste uporabe teh iger s strani obeh fantov, ne bi prišlo do pokola." Id-jev predstavnik za javnost, Todd Hollenshead, je tedaj poudaril: „Kot v primeru Kentucky, gre tudi tukaj za neupravičene tožbe in branili se bomo do konca." Primer še vedno ni zaključen, kljub temu pa podobnost s Kentuckyjskim primerom nakazuje, da bo tožba opuščena.

ŠKANDAL!!

Niso le igre, veste. Umetnost šokira ljudi že stoletja.

COP KILLER

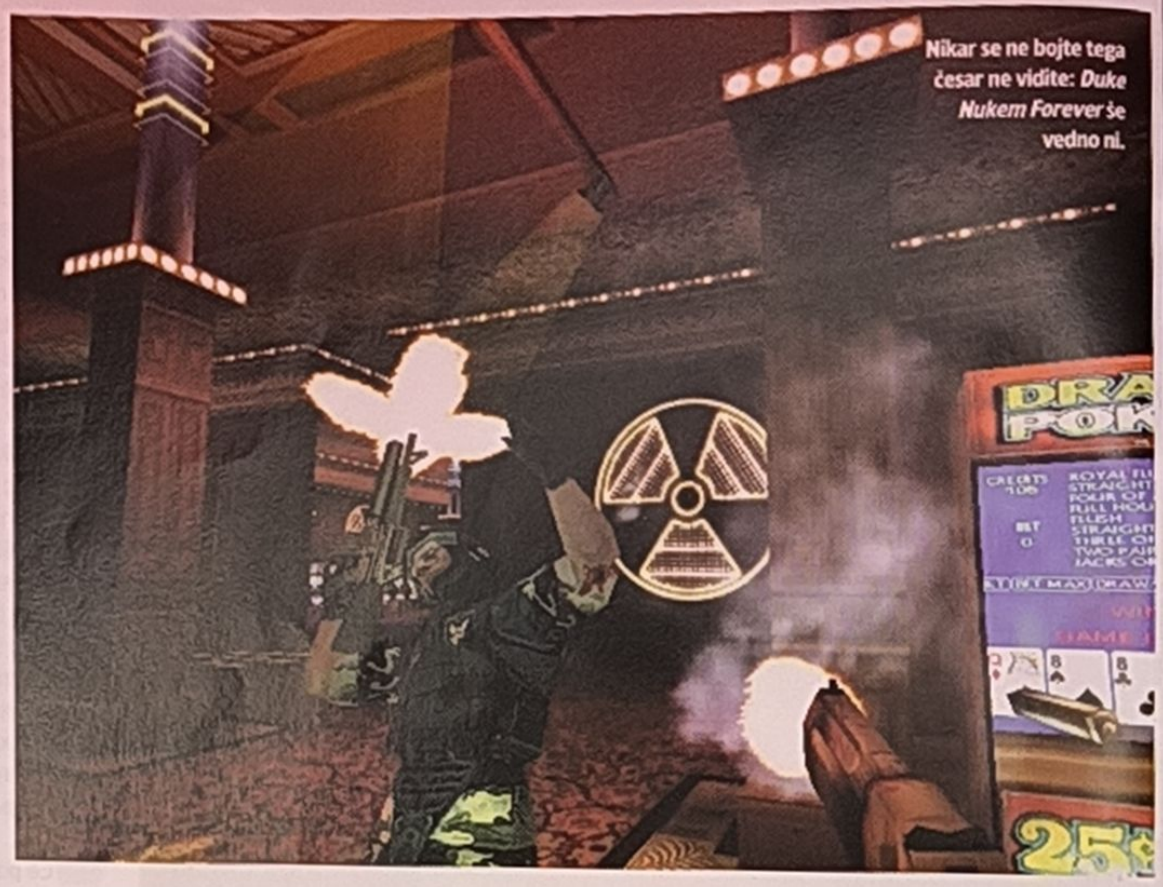
Ko je ICE-T srečal težkometalno skupino Bodycount, je svet doživel razvpit glasbeni album, na katerem je bila zlasti sporna pesem Cop Killer. Poetičen zapis afroameričana, ki ubije policista, da bi maševal Rodneya Kinga. Zaradi spornosti je založnik Sire Records pesem z albuma umaknil in jo nadomestil z govorjenim traktatom Jella Biafre, nekdanjega pevca legendarnih Dead Kennedys, danes aktivista za svobodo govora.

PEKLENSKA POMARANČA

Kubrickova mojstrovina, posneta po knjigi Anthonyja Burgessa je povzročila ogorčenje z nazornim prikazom nasilja med najstniškimi skupinami, ropanja, posiljevanja in nasploh problematičnega obnašanja Alexa in njegove druščine na krvavih pohodih. Čistuni so bili zgroženi, nekatere igralce pa so ljudje na ulicah dobesedno pretepali, ker so jih imeli za like iz filma, sam Kubrick pa je prejel več smrtnih groženj, ki jih je vzel tako resno, da je film v nekaterih državah umaknil iz prodaje. Tako je ostalo do njegove smrti.

AMERIŠKI PSIHO

Le nekaj romanov se lahko ponaša s srhljivimi absurdnostmi nasilja do te mere, kot opus Breta Eastona Ellisa. Satira juppijevskih osemdesetih, American Psycho, se večinoma posveča ekstremom in domislicam Patricka Batemana, bogatega lahkoživca, ki skozi knjigo (in njene še preveč podrobne opise) načrtuje in izvršuje domiselno opisane umore. Mislite, da imate želodec za takšne zadeve? Nekateri odstavki Ameriškega Psiha vas lahko prepričajo v nasprotno!



Nikar se ne bojte tega česar ne vidite: *Duke Nukem Forever* še vedno ni.

igranje „ohromi" možganski razvoj in tako privede do razvitja bolj nasilnega posameznika. Profesor Ryuta Kawashima in njegova ekipa na univerzi Tohoku so merili aktivnost možganske skorje na dveh skupinah najstnikov. Prva skupina je igrala Nintendove igre, druga skupina pa je seštevala številke. Nintendova igra je stimulirala le del možganov, zadolžen za vid in premikanje, medtem ko je matematično seštevanje pri drugi skupini med drugim stimuliralo tudi del možganov, zadolžen za samokontrolo. Profesor Kawashima trdi, da igranje zadržuje nadaljnje razvijanje določenih možganskih centrov in je lahko vzrok za zmanjšano zmožnost sprejemljivega vedenja. Vendar tudi ta raziskava temelji na predpostavki nenehnega igranja iger. Kmalu po objavi rezultatov so prišli na dan rezultati evropske raziskave, ki je pokazala, da igranje iger pripomore k boljši možnosti koncentracije posameznika.

Globalizacija igranja

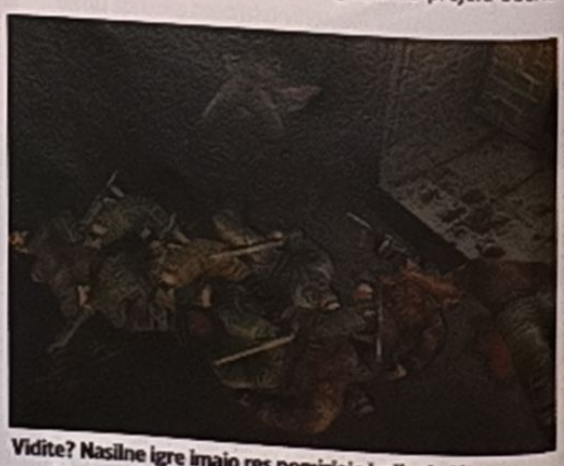
Igranje je del svetovnega trga, vendar so igre še vedno pod lokalno zakonodajo, ki marsikdaj zagreni življenje razvijalcem in založnikom. Imamo sistem, po katerem so igre ocenjene po primernosti za starosti.

Kriteriji evropskega združenja ELSPA (European Leisure Software Publishers' Association) so bili postavljeni leta 1993 in so še vedno definitiven napotek primernosti za mlajše igralce. Na vsaki škatli z igro boste tako zagledali modri okvirček, v katerem je jasno navedeno, za katere starostne skupine igre ne priporočajo. Sicer ne gre za prepoved prodaje mlajšim od navedene starosti, je pa gotovo koristen pripomoček za mladostnike in njihove starše.

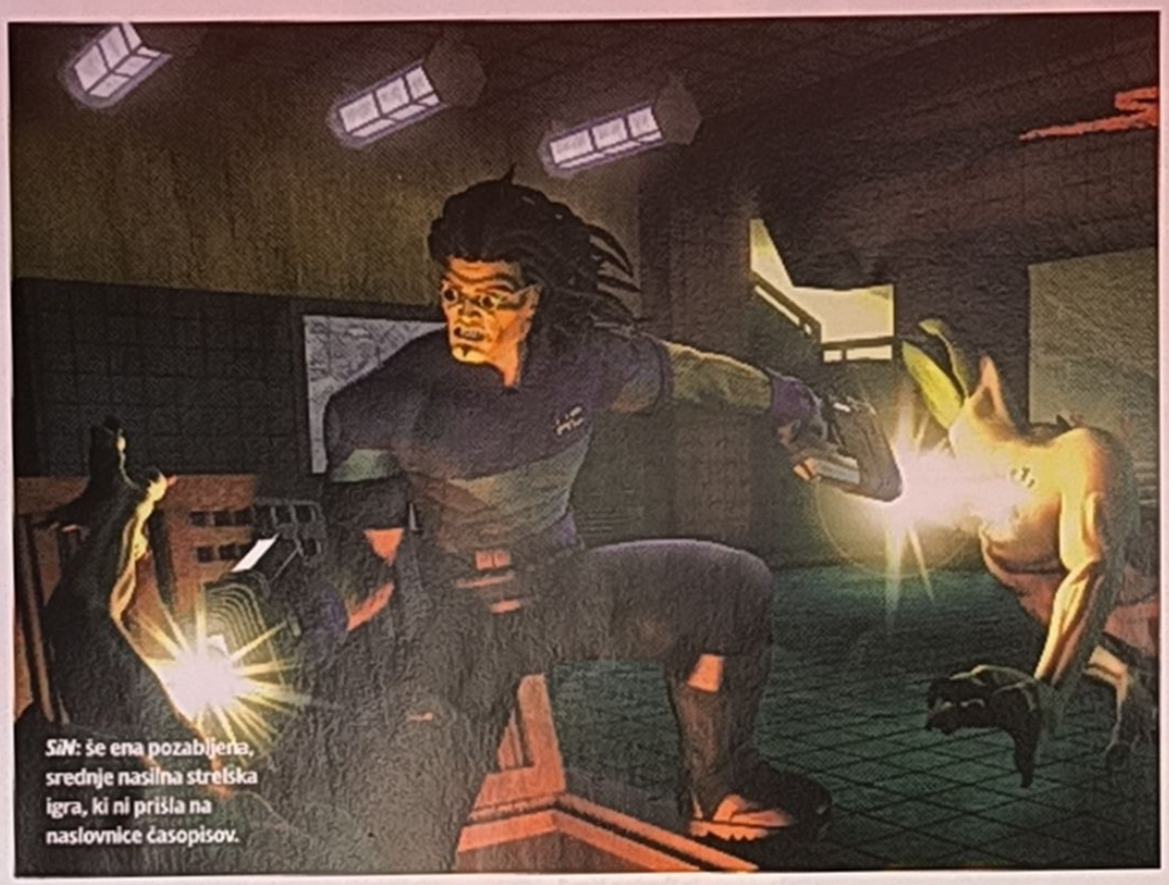
Ocenjevanje primernosti je bolj zapleteno v Nemčiji, kjer imajo Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), ki opravlja podobno nalogo kot ELSPA, vendar so računalniške igre tudi predmet v državnem zakonu. Igre z eksplicitnim nasiljem se lahko takoj umaknejo iz prodaje. Igre z nacistično ikonografijo so prepovedane. Rezultat tega je, da so mnoge igre za nemško tržišče posebej predelane. Zadnji takšen primer je *Return to Castle Wolfenstein*, kjer so odstranili vso nacistično ikonografijo in BK Blaskowitza poslali v boj proti zlobnemu kultu The Wolves. Kljub strogosti nemških zakonov pa so ocene primernosti iger enake po vsej Evropi.

V ZDA podobno funkcijo opravlja Entertainment Software Ratings Board (ESRB), ki bolj kočljive naslove ocenjuje kot Mature (za vsaj 17 let) ali Adults only (le za odrasle). Od 3.213 naslovov lani izdanih za PC, jih je v bazi le 11 z oceno Adults only, ki so tako klasificirani zaradi spolno eksplicitne vsebine, medtem ko jih je 275 ocenjenih z Mature. Med njimi je večina prvoosebnih strelskih iger. Vendar pa je raziskava s Harvard Scool of Public Health ugotovila, da 60 % iger, ki so prejele oceno

Grand Theft Auto: **tudi o drugem nadaljevanju se piše toliko kot leta 1998**



Vidite? Nasilne igre imajo res pomirjajoč učinek. Tile sproščeni fantje so malo legli.



SiN: še ena pozabljena, srednje nasilna strelska igra, ki ni prišla na naslovnice časopisov.

E (kar pomeni, da so primerne za vsakogar, ki je star šest let ali več) vsebuje namerno nasilje ali pa nagradi igralca za ubijanje ali poškodovanje likov v igri.

Za resen premislek moramo skočiti še na Japonsko, kjer ne poznajo kriterijev in cenzure za neprimerne igre in kjer so igre polne eksplicitnega nasilja in spolnosti na voljo vsem. Stopnja zločina pa je med najnižjimi na svetu.

Usmerjanje jeze

Če dokazi za negativen vpliv iger niso jasni, pa nas zanima kako je z dokazi na nasprotnem bregu. Raziskava iz leta 1985 meri na zanimiv zaključek, da igre „igrajo vlogo v urejanju razvojnih konfliktov in kot orodje pri sproščanju agresije". Z drugimi besedami, igre so koristne oblike očiščenja. Ste imeli slab dan? Ne pojdite domov in se znašajte nad psom; pojdite domov in si privoščite pošten odstrel v *Quake III: Areni*. Počutili se boste veliko bolje. In glede na poročilo iz leta 1989 se zdi, da je le nekaj upanja tudi za ljudi, ki ne delajo drugega, kot da igrajo igre. Po ugotovitvah raziskave so zasvojenci z igrami visoko inteligentni in motivirani in imajo več možnosti, da se dokopljejo do univerzitetne izobrazbe in dobrih služb.

Kljub temu pa se zdi, da je več argumentov, ki poudarjajo negativne učinke iger, kot dokazov o blagodejnem vplivu. Večina pozitivnih trditev o igrah poudarja le to, da nasilne igre nimajo vpliva na igralca. Ne najbolj vznemirljiv zaključek – lažje se je osredotočiti na rezultat, kot na namige o kvarnem vplivu.

Gouranga!

Vendar pomislite, so tudi najbolj nasilne igre zares tako kvarne, če jih primerjamo z drugimi mediji? Poglavitna razlika, ki jo moramo imeti v mislih, je ta, da je igranje aktiven proces, medtem ko so ostali mediji večinoma pasivni. V *GTA* lahko povozite gibanje Hare Krišna; v podobno izkušnjo v ostalih medijih se zapletete le z opazovanjem.

Kakor koli že, igranje tudi najbolj ekstremnih iger ni pretirano šokantno, ko enkrat pomislite na to. Najhuje, kar lahko vidite, je množično ubijanje. In tega zlahka najdete v kinu, na televiziji, v knjigah, časopisih ... Vsi ti se ukvarjajo s tematikami, ki se jih noben razvijalec iger ne bi dotaknil niti s palico. Serijski morilci, posilstva, mučenje in še vse kaj več je bilo uporabljeno s strani „legitimnih" umetnosti že neštetokrat in brez privzdigovanja obrvi. Le ko je zločin prikazan iz oči morilca, se pojavijo protesti. Žrtve tega so bili tudi filmi Reservoir Dogs, Henry: Portrait of a Serial Killer in Man Bites Dog.

Knjige imajo še več svobode, da nas soočijo z grozotami in obscenostjo. Tako je 14 letnik lahko odvrnjen od nakupa igre *Return to Castle Wolfenstein*, vendar pa več kot dobrodošel, da si v bližnji knjižnici izposodi *American Psycho*, *The Wasp Factory* ali *120 Days of Sodom*.

Nasilen konec ali konec nasilja

Preživeli smo vse napade obscenosti in krutosti iz ostalih medijev in tudi najbolj nasilne igre se ne približajo grozovitosti ostalih umetniških ekscesov. Res je, obstajajo raziskave, ki kažejo na škodljive učinke iger, vendar pa se njihova metodologija in relevantnost zazdita sumljivi, ko si ju pobliže ogledamo.

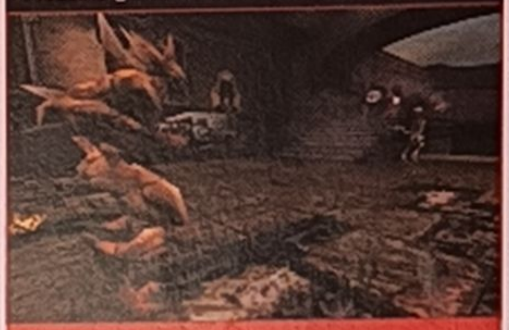
Če je temeljen razlog za klici čistunov več kontrole nad igrami zavoljo zaščite otrok, potem so klici usmerjeni k napačnemu cilju. Seveda je na starših, da poskrbijo, da njihov otrok ne igra neprimernih iger, še posebej danes, ko so vse igre jasno označene glede primernosti. In če se vrnemo, kjer smo začeli, na tragično smrt Joseja Inigueza, koga lahko v resnici obtožimo za tragedijo? Igra ni pustila nabite pištole na dosegljivem mestu v hiši.

In zapomnite si: najbolje prodajana igra vseh časov je popolnoma nenasilen in nevznemirljiv *Myst*. Če je to alternativa nasilju, potem nam kljub vsemu dajte *Quake III*. Kadar koli in za kakršno koli ceno.

PCF

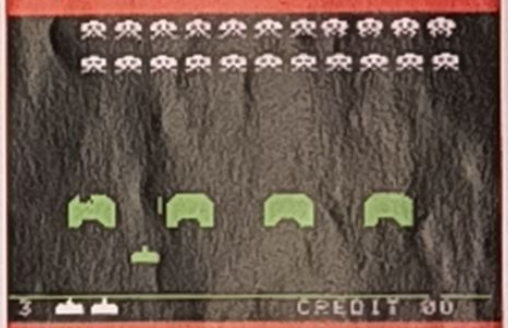
KAKO NASILNI STE?

Vam je všeč malce krvi v igrah? Ocenili smo 4 klasike glede na število trupel.



Quake III Arena

V Id-jevem popolnem pohodu na deathmatch, skrivnostni Vadnigar zbere največje bojevnike vseh časov, da se bojujejo za njegovo zabavo. In ne želi jih mrtvih, zato je vsak, ki „umre" takoj spet vmjen v igro. **Število trupel: NIČ!**

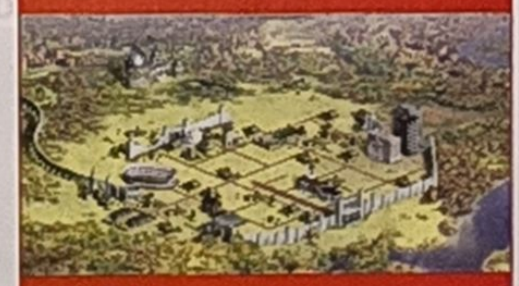


Space Invaders

Napadalci iz vesolja, ki se počasi približujejo sovražniku in v liniji čakajo na smrt, medtem ko je vam dopuščena uporaba gverilske taktike, skrivanja za zidovi, in kukanja ven za posamično likvidacijo teh ubogih, predvidljivih nezemljanov. **Število trupel: Srednje**

Half-Life

Ta visoko tehnološki eksperiment se je torej sfižil, pojavili so se teleporti, polni nezemljanov in kaj naredi Gordon Freeman? Takoj jih začne pobijati. In ko so usposobljene čete poslane, da bi ga ustavile, začne pobijati še njih. Nato napade še uboge nezemljane v njihovi dnevni sobi. **Število trupel: Precejšnje**



Civilization

Igro *Civ III* lahko sicer začnete z dobrimi namen in s težnjo spremeniti svet na bolje, nato pa padete v majhno vojno. In nato v naslednjo. In nato se zgodi jedrska vojna in milijoni umrejo zavoljo vašega manjvrednostnega kompleksa. **Število trupel: Apokaliptično**

DIGITALNI HOLLYWOOD

Filmi, posneti v notranjosti računalnika? PC Format vas popelje v svet filmskih digitalnih učinkov.

Besede: **Nikola Janković**

Posebni računalniški učinki že nekaj let niso več domena le dragih znanstveno-fantastičnih in akcijskih spektaklov. Niti ljubitelji art filmov ne morejo biti prepričani, da se bodo ob odhodu v kinoteko izognili računalniškim učinkom v njihovih filmih. Več kot 70 % hollywoodskih filmov vseh zvrsti vsebuje digitalne učinke, pa naj bo to bullet-time v *Matrixu* ali pa le neopazna sprememba vremena in ustvarjanje statistov, ki so cenejši od pravih igralcev. Želite ponovno potopiti ameriško floto, kot se je to zgodilo decembra 1941? Dovolite računalnikom, da vam pomagajo. Imate težave, ker se enemu vaših igralcev ni ljubilo ostati pri življenju tako dolgo, da bi dokončal snemanje filma? Časa za žalovanje v velikem poslu seveda ni – izrežimo njegov obraz in ga s pomočjo računalnika postavimo na telo rezerve.

Na filmskem trgu digitalnih učinkov je že od sploviteve *Jurskega Parka* in prvega večjega pojavljanja računalniških učinkov glavna faca Industrial Light and Magic Georga Lucasa, ki bi naj še vedno dosegal skoraj 50 % tržni delež, čeprav se mu tekmeci približujejo – majhno novozelandsko podjetje Weta Digital je recimo doseglo velik uspeh in odobravanje javnosti z odličnim delom na posebnih učinkih za film *Gospodar Prstanov*. Navsezadnje so prejeli tudi prestižni zlati kipec.

Spielbergov *A.I.* je bil med letošnjimi kandidati za Oskarja. Spodletelo mu je.

>>*Star Wars: Episode II* je prvi film, v celoti posnet v digitalni tehniki.

Kako poteka?

Delo na digitalnih učinkih se prične šele po koncu snemanja filma. Stari dobri zložljivi stoli, analogne kamere in ljudje, ki kričijo »Akcija!« so še vedno tukaj in vsaj nekoliko ohranjajo romantiko Hollywooda. Ko se kulise pospravijo, stoli zložijo, bradati režiserji pa preselijo v studio, stopi na sceno silicij. Takrat napoči pet minut slave za grafične umetnike in programerje, ki v film pričnejo vstavljati pošasti, proti katerim so se pred modrimi stenami igralci „spopadali" med snemanjem.

Oglejmo si proces snemanja *Star Wars Episode II*, ki bo to poletje polnil blagajne kino dvoran. George Lucas s kolegi najprej uredi film v surovem stanju, brez kakršnih koli dodatkov. Celuloidni trak v tem trenutku trpi za hudim pomanjkanjem pošasti, eksplozij, robotov ... Potem v film na dogovorjena mesta vstavijo preproste animacije, ki nadomeščajo končni izdelek in dajo režiserju okvirno idejo, kako bi naj izdelek na koncu izgledal. Ko je to postavljeno, se še enkrat lotijo montiranja scen, pri *Episode II* vstavijo drugo stopnjo začasnih animacij in računalniške učinke dodajajo prav v vse dele filma, celo v preproste dialoge, kjer to morda ne bi bilo potrebno ter dodajo začasna ozadja in druge okraske. Šele ko je režiser popolnoma zadovoljen s filmom, se zadeva preda studiu za posebne učinke – v tem primeru Industrial Light And Magic – ki se lotijo zamenjave začasnih animacij s pravimi posebnimi učinki in računalniško izdelanimi podobami, ki jih gledalci vidimo v končanem filmu.

V Avstraliji so tako že avgusta 2000 razdrli sceno, ki so jo uporabljali za snemanje *Star Wars Episode II*, pa čeprav je stric George z ekipo vedel, da bodo tudi v postprodukciji najbrž potrebovali nove posnetke. Prizori so namreč že zdavnaj preneseni v računalnik in če bo potrebno, bodo dodatke posneli v studiu in jih dodali na računalniška ozadja. Razlike seveda ne bo nihče opazil.

Star Wars Episode II pa je tudi prvi film, ki so ga v celoti posneli v digitalni tehniki. Od Panavisiona so prejeli 6 najnovejših Sonyjevih digitalnih kamkorderjev, HDW-F900, katerega prototipe so dobesedno sestavili le nekaj mesecev pred pričetkom snemanja filma. Snemali so v ločljivosti 1920 x 1080, celotnih 14 tednov snemanja pa sproti shranjevali na velikanske diske, tako da je vsak trenutek na voljo in je oddaljen le za klik miške. Ne samo, da so s tem občutno zmanjšali število ljudi, potrebnih za postprodukcijo in urejanje filma, ter si prihranili kotalkanje med stotinami celuloidnih kolutov, temveč jim je omogočeno tudi poznejše preurejanje že posnetih prizorov, spreminjanje osvetljave, brisanja katerega od likov in podobna računalniška telovadba. Čez nekaj let bodo vsi filmi posneti z digitalnimi kamerami.

Realizem ali njegovo nasprotje?

Ampak, kot rečeno, se obsežni digitalni učinki ne omejujejo le na znanstveno-fantastične filme. *Pearl Harbor* je eden izmed letošnjih nominirancev za Oskarja na področju digitalnih učinkov in vsebuje okrog 300 prizorov z digitalnimi učinki, ki jih je ustvaril (pravilno ugibate) – ILM. Prvi problem je bil, da so snemali v Pearl Harborju, ki se je v teh šestdesetih letih korenito spremenil. S pomočjo računalnika so tako izbrisali sodobne stolpnice, se znebili električnih žic in namesto teh dodali travo in znova pobarvali nebo. Tudi spektakularno letalsko bitko za Anglijo so najprej posneli v živo, s pravimi letali v zraku, vendar se je izkazalo, da zadeva niti najmanj ni tako razburljiva, kot so pričakovali. Zato so večino letal, ki jih vidimo v filmu, dodali s pomočjo računalnika. Najprej so s kamero posneli predel nad Dovrom, nato pa posnetke prenesli v računalnik ter jim dodali računalniško ustvarjena letala.

Tudi med samim japonskim napadom na Pearl Harbor večina ladij med snemanjem ni obstajala in je bila dodana v postprodukciji. V najbolj napetih scenah so celo mornarji, ki panično tečejo po palubi, računalniški produkt, pri nekaterih posnetkih iz ptičje perspektive pa so dobesedno posneli samo kos kopnega in doke. Vse ostalo je „lažno" – voda, ladje, letala, ogenj, mornarji ki skačejo z ladij, eksplozije torpedov ...

Pa vendar je ob vsem tem trudu za maksimalni realizem, ki ga poskušajo doseči z milijoni dolarjev vrednimi posebnimi učinki, nekoliko ironično, da so najboljši učinki ravno tisti, ki izgledajo

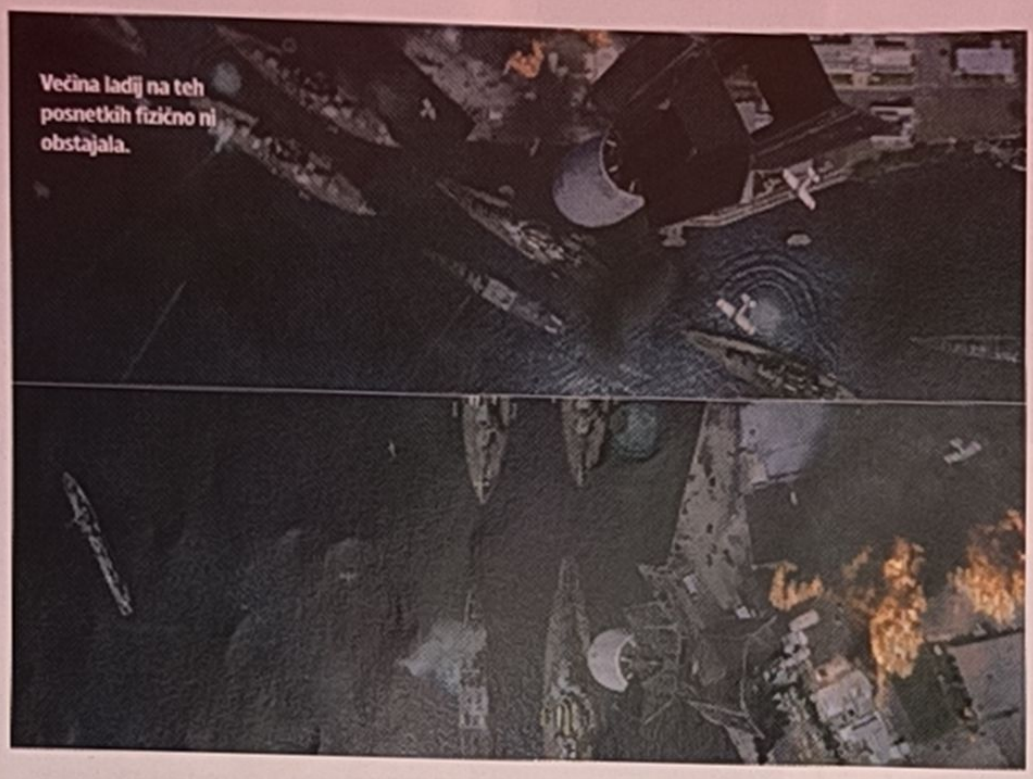
MUMIJA V TREH KORAKIH

»Za večino bitij najprej ustvarimo zunanjo plast kože in nato približno prikažemo notranjost,« je povedal Dennis Turner iz Industrial Light and Magic. »Vendar ta pristop ne bi deloval v *Mumiji*, saj naslovna pošast tam počasi pridobiva plasti kosti, mesa in kože in smo morali zadevo ustvariti v obratnem vrstnem redu.«

01 **ILM-jev mojster modeliranja ustvari 3D predstavitev človeškega skeleta. Zadeva je natančna približno tako, kot okostja, ki jih uporabljajo v šolske namene.**

02 **Umetnik, ki dela na animaciji, kosti poveže s tkivom, tako da mumija dobi naravne poteze. Nato sledi natančno in mukotrpno dodajanje mišic.**

03 **Vsak kos kože in delček mesa se natančno dodaja na vsako posamezno kost, tako da se mišice raztegujejo tako, kot bi to pričakovali pri živi pošasti. Za tekočo animacijo uporabijo zajem gibanja živega igralca.**



Večina ladij na teh posnetkih fizično ni obstajala.

tako prekleto nerealistično. *Matrixovi* počasni posnetki izmikanja kroglam (upočasnjen „bullet-time", ki smo ga pozneje občudovali v *Maxu Paynu*) ali pa nepozabni trenutki, ko se Neo ali Trinity zaustavita v zraku, kamera pa kroži okrog njiju, vam ne gredo zlahka iz glave. Ure in ure ste se kopali v lastnem potu in skušali ugotoviti, kako jim je to uspelo?

Manex, podjetje zadolženo za mega-uspešnico bratov Wachowski, je bullet-time ustvarilo tako, da so prizore snemali v posebni tehniki, z neverjetnimi 12.000 sličicami na sekundo. Kar pa zadeva prizore s kroženjem kamere, pa so nekoliko goljufali – akcijo so snemali v studiu z modrimi ozadji, na katera so v polkrog postavili okrog 120 digitalnih fotoaparatov, od katerih je vsak posnel po 1 fotografijo v majhnih razmakih. Fotografije so nato prenesli v računalnik ter ustvarili animirano sekvenco, podobno kot v risankah, računalnik pa je nato ustvaril vmesne posnetke in tako generiral realistično premikanje. Na ta način lahko dobljeni prizor prikažejo hitro ali počasi, ne da bi izgubili kakovost posnetka.

Ustvarjanje sveta

Peter Jackson, režiser filmske trilogije Tolkienovega *Gospodarja Prstanov* se je zavedal težav, s katerimi se bo soočal med ekranizacijo za mnoge najboljšega literarnega dela dvajsetega stoletja. Ni šlo le za ustvarjanje prepričljivih mask za raznolike rase, uporabo palčkov in dejstva, da ga bodo Tolkienovska skupnost križala za vsako morebitno pomanjkljivost njegove stvaritve, temveč tudi za samo gromozanskost Srednjega sveta. Direktor fotografije, Alex Funke: »V Srednjem svetu je vse ogromno. Ali gre za stolp, ki se dviguje v nebo, ali za rudnik brez dna. Fizično je nemogoče ustvariti kulise za snemanje takšnega filma, saj ne obstaja studio, v katerega bi lahko spravili Khazad-d'um ali Cirith Urgol.« In kakšna je rešitev? Ustvarite miniature.

Že prva *Mumija* se je težav rešila na podoben način. Otvoritveni prizor filma vas popelje na spektakularni 10-sekundni posnetek antičnih Teb, ki si ga ogledate v enem samem gladkem premiku kamere – od vrha piramide preko napol dokončane Sfinge do faraonove palače. ILM je ustvaril model v razmerju 1:8, nakar so nekaj delov dodali z računalnikom. Avtorji *Gospodarja Prstanov* so se seveda soočili s težjo nalogo in so zato angažirali ustvarjalce miniatur, da so jim izdelali kulise v razmerju 1:72. Nato so snemanje razdelili v dve skupini – ena skupina je vršila snemanje z igralci pred modrimi stenami, druga pa snemanje ozadij in posebnih učinkov v studiih novozelandskega odgovora na ILM, Weta Digital. V praksi vse skupaj poteka nekako takole: Posnemite Liv Tyler med jahanjem po pokrajini. Nato s posebnimi računalniško nadzorovanimi kamerami v posnetku, počasnejšem kot 24 slikic na sekundo (dodajanje digitalnih učinkov je pri takšnih posnetkih preprosteje), posnamete miniaturno pokrajino. Za tem oboje prenesete v računalnik, združite in ... voila.

»Še nikoli nisem delal na čem podobnem,« je tarnal Jim Rygiel, nadzornik posebnih učinkov pri Weti. »Ko smo delali na filmu, kot je recimo *102 Dalmatinca*, smo natanko vedeli, kaj nas v katerem prizoru čaka – tukaj bomo potrebovali nekaj počasnih učinkov, drugje 10 modrih ozadij, tam 30 digitalnih psov. Pri *Gospodarju prstanov* pa imate prizore, v katerih morate kombinirati miniature, žive igralce, računalniške like in vse to z veliko iznajdljivosti zložiti v en sam prizor. Grozljivo in zabavno hkrati.«

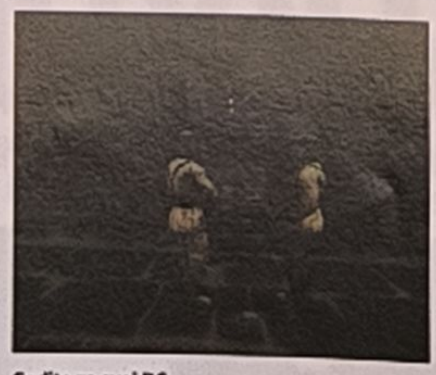
Težava je seveda bila tudi v višini hobitov – Frodo, Sam in druščina so navsezadnje občutno nižji od igralcev, ki so bili zadolženi za njihov zvesti prenos na srebrna platna. Kljub temu, da se je Jackson v nekaterih prizorih zanesel na najstarejši trik filmske industrije in uporabil prave palčke, pa je večino prizorov posnel z glavnimi igralci in sicer tako, da jih je digitalno pomanjšal. Hollywoodski palčki si torej lahko vsaj še nekaj časa oddahnejo, kar pa ne bi mogli reči za Kennyja Bakerja, ki je predlani prejel nadvse žalostno novico – LucasFilm

ČESA JE SPOSOBEN MOJ PC

Kako daleč smo od domačih „posebnih" učinkov?

Začetek devetdesetih. Vi ste na svoji novi VGA kartici v 256 barvah poganjali *Wolfenstein 3D* in ta dosežek imeli za višek umetnine, medtem ko so hollywoodski mojstri za *Jurski park* ustvarili ekstremno realistične dinozavre, ki bi jim komajda bil kos vaš današnji računalnik. Ali so po desetletju naši PC-ji le ujeli priključek s Hollywoodom in kakšne posebne učinke lahko iztisnete iz vaše bež škatle?

Razlika med Pentiumom 4 in v mrežo povezanimi Silicon Graphicsi, ki jih uporabljajo v hišah za ustvarjanje posebnih učinkov, je sicer še vedno velika, vendar se hitro zmanjšuje. NVidia in ostali proizvajalci 3D čipov v svojih tehnoloških demonstracijah že prebijajo mejo rendriranja 100.000 in več poligonov ter nam dajejo možnost uživati v igrah, ki jim je uspelo nekaj najboljših digitalnih učinkov prenesti na naše računalniške zaslone – če ste igrali *Maxa Payna*, potem veste, o čem govorim. Kaveh Kardan iz Squaresoft Honolulu meni, da bi s hitrim domačim računalnikom in najnovejšo grafično kartico bili že danes sposobni ustvariti digitalni film, ki se ne bi ponašal s fotorealistično grafiko in to pri hitrosti rendriranja okrog minute za posamezni sličico.



Sedite za svoj PC in izdelajte Shrecka. Vsaj še nekaj let ne.

se je odpovedal njegovim uslugam med snemanjem *Episode II* in za vlogo R2-D2 uporabil računalniško generiranega robota.

Navidezni igralci

Vrhunec uporabe računalnikov v filmske namene pa so gotovo računalniško generirani igralci, kakršne srečamo v Squarovem filmu *Final Fantasy*. Ti izgledajo tako neverjetno, da se je Tom Hanks v enem svojih intervjujev pol za šalo, pol zares, zbal za svojo prihodnjo zaposlitev, po kuloarjih pa se celo širijo resne govorice, da so za snemanje glasov najeli znanega hollywoodskega igralca, ki pa se je ob pogledu na digitalne like ustrašil za svojo kariero in preklical pogodbo.

Tudi med „snemanjem" popolnoma CGI filma, kot sta *Final Fantasy* ali *Shrek*, gre zadeva skozi različne faze produkcije. No, tukaj gre v bistvu v celoti za postprodukcijo – najprej vse koncipirajo na staromoden način, s pomočjo svinčnika in (večjega kosa) papirja ter v prenesejo na računalniške zaslone v primitivni obliki. Režiser tako dobi grobo zgodbo in film, kakršnega si je zamislil. Animatorji se zatem lotijo ustvarjanja animiranih likov v nizki ločljivosti, ki jih računalniki lažje premlevajo v realnem času, temu pa sledi piljenje postavitve kamere, svetlobe, dodajanje grobih posebnih učinkov, naposled pa seveda končno mukotrpno rendriranje ter dodajanje glasov, ki jih še vedno prispevajo ljudje. Navsezadnje so glasovi eden ključnih dejavnikov za uspeh tovrstnih filmov, kar se je odlično pokazalo pri *Shreku*.

Seveda pa za tovrstno delo ne uporabljajo PC-jev, kakršni ležijo na vaši in moji mizi. Za *Final Fantasy* so uporabili štiri ultra-zmogljive strežnike Silicon Graphics, v katere je bilo vpreženih 167 delovnih postaj SG. Za naloge rendriranja so uporabili „rendirno farmo" (kot zadeve v svojem žargonu imenujejo člani industrije), ki je obsegala okoli 1.000 v mrežo povezanih računalnikov Pentium III, ki jih je poganjal Linux Red Hat 6.2.

Glavni liki v filmu *Final Fantasy* so v povprečju sestavljeni iz pol milijona do milijona poligonov, če upoštevamo natančno premikanje las, obleke, obrazov. Če vemo, da je najdražji model novega GeForca 4 v realnem času sposoben prikazati okrog 100.000 poligonov, nam je jasno, da so naše igre še nekaj dolgih let oddaljene od takšne grafike, istočasno pa dobimo odgovor na vprašanje, zakaj so za shranjevanje podatkov uporabljali navidezni pomnilnik v velikosti 4 terabajtov. Če vas želja po posnemanju profesionalcev še ni minila, pa vam zaupam izračun SquareSofta, da bi z enim osebnim računalnikom obdelovanje vseh prizorov v filmu (brez testnih prizorov, popravkov ipd.) trajalo okrog 2.700 let. Tudi Pixar (podjetje je drugače ustanovil veliki vizionar in ustanovitelj Appla, Steve Jobbs) je za izdelavo svoje aktualne uspešnice, *Monsters, Inc.*, uporabil 250 Sunovih strežnikov, od katerih je vsakega poganjalo 14 procesorjev UltraSparc II, 14 gigabajtov pomnilnika in 196 gigabajtov trdega diska (skupaj torej 3.500 procesorjev s skoraj 4 terabajti pomnilnika).

Prihodnost je svetla

Ob vrtoglavem napredku računalniške industrije in vizualnih rezultatih, ki so jih ti zmožni prikazati že danes, pa se moramo z vso resnostjo vprašati, koliko let bo še potrebno čakati na dan, ko bodo računalniki premostili mejo fotorealističnosti in bodo zmožni ustvariti like, ki se ne bodo razlikovali od igralcev iz krvi in mesa? In kateri filmski studio bo potemtakem še pripravljen izplačati Nicholasu Cagu honorar 20 milijonov dolarjev za telovadbo pred kamero? Mar ne bi bilo bolje za nekajkrat nižji znesek licencirati le obraz in podobo igralca ter njegov nastop „ustvariti" z računalnikom? Nicholas bi ob primernem plačilu gotovo raje srebal martini na kakšnem tropskem otoku, gledalci pa tako ali tako ne bi opazili razlike.

Čeravno zgornji odstavek ne prinaša špekulacije, ki se ne bi mogla uresničiti v doglednem času, pa nas zanima, kaj prinaša naslednjih nekaj let. Zagotovo bomo kaj kmalu ugledali računalniško ustvarjen film, ob katerem bo *Final Fantasy* videti kot naivna risanka, medtem ko bodo miniature, kakršne so uporabljali za *Gospodarja prstanov* in *Mumijo*, nadomestila v celoti z računalnikom ustvarjena okolja. A ker nam to kljub vsej veličastnosti ne bo prineslo interaktivnosti, kakršno poznamo v računalniških igrah, se mi resnično veselimo šele dne, ko bomo na svojih monitorjih v interaktivnem doživetju dobili like, ki bodo videti kot živi. Ali bo to pomenilo tudi zaton filmske industrije?

PCF

KAKO DO KARIERE

Preden pošljete življenjepis in prošnjo za zaposlitev v Industrial Light and Magic, prisluhnite nekaj nasvetom. V ta namen smo v novičarske skupine na internetu „insiderjem" industrije postavili nekaj vprašanj in si samo za vas zapisali njihove misli.

01 Ne preživite *preveč* časa pred računalnikom. Naj se sliši še tako neverjetno, strokovnjaki svetujejo, da ga uporabljate kot orodje in ne kot obsesijo, ki bi zameglila in zožila vašo vizijo.

02 Oglejte si veliko filmov. Logično, vendar ne glejte samo ekstravaganc s trilijoni posebnih učinkov, poiščite tudi dobre animacije, osvetlitev, delo kamere. Oglejte si igro največjih mojstrov in najboljše filmske zgodbe.

03 Rišite in slikajte, fotografirajte, sestavljajte makete in modele. Vsak dan storite nekaj za razvoj vaše kreativne žilice. Spremljajte, kaj se dogaja v svetu umetnosti in se poskusite učiti iz izdelkov drugih.

04 Snemajte lastne filme. Čeprav je uporaba digitalne kamere in obdelava slike na PC-ju zelo priporočena, bo prav prišla tudi stara kamera, ob kateri boste morali pokazati večjo mero iznajdljivosti.

05 Dokončajte svoje projekte – tudi šolanje. Večina ljudi v poslu je končala neko vrsto višje umetniške šole – naj bo to arhitektura, slikanje, animacija, film, fotografija, računalniške znanosti ...

06 Kupite računalnik, *Photoshop* in pričnite z učenjem, nato pa nadaljujte do 3D modeliranja in animacijskih programov. Študirajte filme, vse aspekte ustvarjanja in se poskusite v mislih postaviti za kamero filmov, ki si jih ogledate, ugotovite kako so sestavljeni in kako tiktakajo.

07 Bodite vztrajni in ne prenehajte, če bodo vaše stvaritve daleč od učinkov profesionalcev. Ne pozabite, da oni uporabljajo opremo vredno milijone dolarjev, star pregovor pa pravi, da vaja dela mojstra. In za takšen posel bo potrebnih kar nekaj let vaje.

RADIO ANTENA

105.2 Mhz

NAJBOLJ GLEDANI RADIO

KO VEŠ, KAJ POSLUŠAŠ

105,2 Mhz

ANTENA RDS - *Preberi, kaj poslušaš!*
prvi v Sloveniji – podatki o skladbi na RDS-u

ANTENA SMS - *Pošlješ in izveš!*
pošlješ SMS 041 300 300 R ANTENA
in dobiš SMS s podatki skladbe in izvajalca

Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja **Ultimativni testi**

Pomlad je tu

Andrej Potočnik, najvišji pri PCF

Če še niste opazili, vam bom pa jaz povedal. Pomlad je tu. Gobe rastejo (vsaj tako pravi mama), ptički se ženijo (seveda jih mačka veselo zalezuje), vse cveti in brsti, vreme pa ni več kislo vsak, temveč le vsak drugi dan. Torej pomlad, ki pomeni tudi pomladne sejme. Govorim o CeBIT-u, največjem računalniškem sejmu daleč naokrog. Hvala mračnim silam, ki skrbijo zame, da sem ostal doma.

Če še ne veste, vam bom sejem rahlo ilustriral. Vsekakor ga najlažje opišem, če vam povem, da je recimo največja hala tako velika, kot je veliko celotno ljubljansko Gospodarsko razstavišče. Pa sejma ne sestavlja le ena sama hala, kar blizu 30 jih je že. Sicer niso vse tako gromozanske, toda ena stvar ostaja jasna: to je sejem ogromnih razsežnosti. Kar pomeni maratonsko razdaljo med razstavljavci. Zatorej, moje noge mi še vedno niso odpustile izleta na sever Nemčije pred štirimi leti, in ker imam svoje noge rad (čeprav včasih čudnemu vonju) sem se CeBIT-a branil z vsemi štirimi.

Da preidem k stvari – pomladno pisani testi vam bodo popestrili tiste neparne dneve, ko je slabo vreme, in vam pomagal pri morebitnih odločitvah za nakup novega računalnika, zapisovalnika CD ploščkov ali LCD zaslona (če se odločite za nakup slednjega, boste glavni frajer daleč naokoli, kar verjemite mi). Pa prijetno branje!

potocnik@videotop.si

Tehnična plat

PCF Laboratorij
Naše sobane za testiranje strojne in programske opreme obstajajo že 5 let. Skozi čas smo se naučili, kako oceniti kaj potrebujete, in vam nato povedati, kaj kupiti.

Izbor uredništva
To nagrado bodo prejeli izdelki, ki bodo inovativni, kvalitetni in bodo ponujali največ za svojo ceno. Če se boste odločili za nakup izdelka, ki nosi takšno nagrado, ste lahko prepričani, da ste kupili najboljše.

Dober nakup
Tole priponko smo rezervirali za dobre kupčije. Redno nadgrajevanje in vzdrževanje računalnika je lahko precej drago početje, zato za vas napeto spremljamo cene na trgu, da vam lahko predlagamo najbolj primerne nakupe.

TA MESEC

SUPERTEST
CD ZAPISOVALNIKI
V ring smo tokrat poslali 8 CD zapisovalnikov. Začuda jih je bitko preživelo kar nekaj.

ŽEPNI PC
HANDSPRING TREO
Telefon in PC v enem? Tokrat s tipkovnico. Vendar, ali si ne želimo vsakega posebej?

PRIMERJALNI TEST
LCD ZASLONI
Če še vedno menite, da so dragi kot žafran, najbrž nekaj časa niste preverili cen v lokalni trgovini. Ažurirajte svojo informiranost.

PRIMERJALNI TEST
PISARNIŠKI PROGRAMI
Barbara preizkusi uporabnost *MS Officea XP* in njegovih dveh tekmecev. Ali je Microsoft znova na vrhu?

SKUPEK ORODIJ
NORTON SYSTEMWORKS 2002
Program, ki vam bo pomagal pri servisiranju vašega PC-ja.

PCFormat

Supertest

8 zapisovalnikov od 42 do 210 tisoč SIT

CD ZAPISOVALNIKI

Obdobja disket je dokončno konec.

Veste, vsi bi si zaslužili skorbut. Samo zato ker v 21. stoletju ljudje ne hodijo naokrog s smešnimi trirogimi klobuki in ne kričijo »Arrr!«, to še ne pomeni da pirati ne obstajajo več. Kot taki si seveda zaslužijo najhujšo morsko bolezen. In da, zavedamo se, da bodo tudi med vami morebiti takšni, ki bodo pleteničili o varnostnih kopijah podatkov in arhiviranju družinskih video posnetkov, vendar vsi vemo, kaj se dogaja. Kot prvo, vedite da je to porednost prvega razreda. Vendar mi nismo maščevalni duhovi – pravzaprav smo pravo nasprotje. Zato bomo ob tem nekako zamižali na eno oko in vam kljub temu usmerili pozornost na pravi izdelek, ko se boste odločali za nakup novega zapisovalnika.

Presneto!

Obdobje običajnih CD-jev se nedvomno počasi bliža koncu, vendar to ne poteka dovolj hitro, da CD zapisovalnik ne bi bil eden od nujnih nakupov. Kakor koli že gledate na to, lahko shranite 650 Mb podatkov ali 74 minut zvoka za ceno, ki je nižja od cene škatlice cigaret – in to ni kar tako. V zadnjem letu je to tržišče dobesedno eksplodiralo, zato so pogoni RW nujen dodatek vsakega novega računalnika. Sedaj imamo torej notranje ali zunanje, IDE ali SCSI, USB, USB 2.0 ali FireWire, BURNproof ali ne in tej plejadi se je pridružila še najnovejša generacija: zapisljivi pogoni DVD. In celo ti imajo podkategorije. Tržišče je tako raznoliko, da bi človek najraje za vedno obesil prevezo za oko na klin. A nikar ne skrbite, mi vam bomo pokazali pravo smer, zato ste lahko prepričani da boste odjadrali v sončni zahod s pravim zapisovalnikom. Zamislite si izgubljen zaklad, ki je bolj praktičen in manj lesketajoč. Arrr.

PCF

>>Shranite 650 Mb podatkov ali 74 minut glasbe za ceno, ki je nižja od cene škatlice cigaret.

PANASONIC LF-D311 DVD-RAM/R
210.000 SIT

YAMAHA CRW3200E-VK
41.904 SIT

HP DVD-WRITER DVD100I
190.000 SIT

PLEXTOR PLEXWRITER 24/10/40U
68.480 SIT

IOMEGA CD-RW6402
50.400 SIT

PLEXWRITER 40/12/40A
59.890 SIT

SONY CD-R/RW MEMORY STICK
55.900 SIT

PLEXTOR PLEXWRITER S88TU
84.840 SIT

PANASONIC LF-D311 DVD-RAM/R

210.000 SIT Panasonic

Če bo CD res izumrl, potem bo največji krivec za to katastrofo prav ta malček, kajti na njegovem pladnju boste našli dokaz, še kadečo se pištolo. Saj ne da bi ta pogon zadeve kaj poenostavil – ima namreč dva okusa: tako kot pri sendviču s slanino in mermelado, ima ena komponenta dober okus, druga pa je popolnoma nepotrebna in čudaška. Vse bolj očitno postaja, da DVD-R predstavlja prihodnost, saj je njegov zapis še najbolj podoben industrijsko natiskanim medijem. In Panasonic oboje obvlada brez težav – z Nerom lahko celo zapišete DVD-R. Vse skupaj je preprosto kot zapisovanje CD-ja.

Toda DVD-RAM? Le na kaj so ljudje mislili? Tukaj je leto 2002 in nihče se noče več spominjati tistih temačnih dni, ko smo morali CD-je vstavljati v posebna ohišja in jih pazljivo vložiti v pogon. No, na srečo ponuja bralno/zapisovalne sposobnosti trdega diska, zato je uporaben za izdelavo takojšnjih varnostnih kopij. Škoda le, da je programje tako zmedeno, polno za marsikoga nerazumljivih žargonskih izrazov in izgleda, kot da prihaja iz Windows 3.1. Vse dokler ne končate z zapisovanjem, ne veste ali ste dosegli to, kar ste želeli, saj je razlage zelo malo in lep čas sploh ne boste vedeli, ali zapisujete DVD ali pa vdirate v kakšen bolgarski strežnik. Še najhujše pa je, da s tem pogonom ne morete zapisovati medijev CD-R.

Panasonic je tudi zelo počasen, saj ponuja le 1x hitrost zapisovanja, za razliko od HP DVD+RW 2.4x. Ah, morda pa je to vseeno nizka cena za svetlo prihodnost.

→Podrobnosti

Podprti formati CD, DVD-R, DVD-RAM
Hitrost zapisovanja 1x DVD-R/RAM
RW Ne
Branje 32x
BURNproof Da
Medpomnilnik 1 Mb
Povezava Notranji IDE
Priloženo programje Panasonicovo lastno
Splet www.panasonic-storage.com

PCFOcena

↗ DVD-R – to je prihodnost
↙ Ne podpira CD-R, počasnost, obupno programje

»DVD zapisovanje za množice: sicer bi prijalo kaj hitrejšega, a tudi to je dobro.«

86%

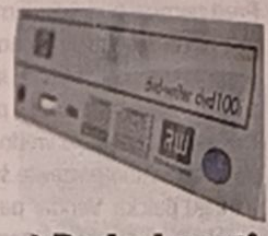
HP DVD-WRITER DVD100I

190.000 SIT HP

Se spomnite Betamaxa? Težava pri zapisljivih pogonih DVD je, da njihova standardizacija še ni povsem končana. In HP bo očitno padel z voza, še preden se bo dirka prav začela. Ker se med seboj spopadajo trije formati (DVD-R, DVD-RAM in DVD+RW), je neizogibno dejstvo, da bo nekdo poražen. In DVD+RW, kljub večji praktičnosti v primerjavi z nerodnim medijem DVD-RAM, nima bleščeče prihodnosti. Kar je škoda, kajti DVD100i deluje zares dobro in DVD+RW je odličen format, če le imate pravo programje – na CD-je lahko celo snemate neposredno z digitalne ali analogne kamere. Vendar pa ga veliki igralci na tržišču ignorirajo (za razliko od vse bolj popularnega DVD-R), kar pomeni, da so morali HP-jevci ustvariti svoj lasten, ne preveč glamurozen programček, da se lahko zapisovanje sploh prične.

HP je tudi zadovoljiv CD zapisovalnik, čeprav zmore le mizerno 12x hitrost. Deluje dobro in tiho, se ne pritožuje nad kakovostjo medijev CD-R, poleg tega pa za popolno CD-RW funkcionalnost ne potrebuje dodatnih gonilnikov.

Poleg izbire DVD formata, za katerega se zdi, da bo bližnji prihodnosti povsem zastarel, ima DVD100i še eno napako – grši je od kornaj zbujene frače. Ker gre za tehnologijo, ki jo razglašajo za Naslednjo Veliko Stvar, bi človek pričakoval kaj lesketajočega – vendar ne. Tukaj imamo kup sive plastike in na prednjem delu pogona je toliko logotipov, da smo pomislili, ali nismo pogona mogoče ob namestitvi napačno obrnili. Prihodnost s tem ne izgleda preveč bleščeče.



→Podrobnosti

Podprti formati CD, DVD, DVD+RW, CD-R, CD-RW
Hitrost zapisovanja 2.4x DVD+RW, 12x CD-R
RW 10x
Branje 32x
BURNproof Da
Medpomnilnik 2 Mb
Povezava Notranji IDE
Priloženo programje HP-jev lasten paket
Splet www.hp.com
Prodaja Repro d.o.o., (01)585 3411

PCFOcena

↗ Preprosta uporaba, ne predrag
↙ Grd, DVD+RW morda ne bo več dolgo med nami

»Kljub DVD standardu, ta slonček ni nujen nakup. DVD-R je šef ...«

75%

IOMEGA CD-RW6402

50.400 SIT Iomega

Pred nami je sodoben Iomegin poskus, čeprav bolj merijo na vaše prašno namizje, namesto na pregovorno prenosljivost. In ta Iomegin pogon je prava pošast – grd, sploščen, s poceni izgledom in ogromen. Kar zadeva estetsko vrednost tega pogona, lahko brez skrbi ob zaslon postavite še kakšnega zlizanega vrtnega palčka. Vendar pa se za svojo grdobo odkupi s spodobno hitrostjo (čeprav so na voljo 24x zunanji zapisovalniki, kot je recimo nov Plextor) in majhno pozornostjo – v paketu se že nahaja PCI kartica z USB 2.0.

Čeprav zna postati splošna nagnetenost kablov na vaši mizi nadležna kot psihopatski sršen, pa moramo o USB pogonih nekaj povedati – priključitev je preprosta kot pasulj, ponujajo resničen »Plug 'n' Play« in najnovejša različica je 40-krat hitrejša od standarda USB 1.1, s katerim smo se mučili zadnja leta.

Žal je pogon precej glasen – zamislite si, da vas med poslušanjem glasbe zmoti helikopter. Glede na velikost Iomeginega pogona bi človek pričakoval, da so poskrbeli za zvočno izolacijo, vendar pa se zdi, da krhka plastika še bolj prispeva k splošni razglašenosti. Torej ne gre za božjo mano, vendar pa Iomega za 16x pogon zapisuje presenetljivo hitro in CD-R Diagnostic je prijavil tudi izjemno malo napak.

Tukaj imamo torej zanimiv primer sindroma paznika v diskoteki: z njim sicer lahko brez skrbi napadete rotvajlerja, vendar vas bo sram pokazati ga svojemu dekletu.

→Podrobnosti

Podprti formati CD, CD-R, CD-RW
Hitrost zapisovanja 16x
RW 10x
Branje 40x
BURNproof Da
Medpomnilnik 2 Mb
Povezava USB 2.0
Priloženo programje *Iomega HotBurn*
Splet www.iomega.com/europe
Prodaja PCX Computers, (01)581 9800

PCFOcena

↗ Dobre zmogljivosti, priložena kartica USB 2.0
↙ Grd, hrupen, ne izstopa po ničemer

»Čeprav izgleda kot cenen model nasedlega kita, je to primeren pogon za začetnike.«

66%

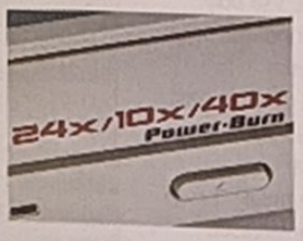
Kako smo testirali

V laboratorijih smo imeli ta teden disko pekel, kajti naša kolesa so kar gorela in gorela ...

Čeprav je naš prvi test, hitrost zapisovanja – uporabljali smo 644 Mb podatkov, vedno enako znamko medijev in *Nero Burning Rom 5.5* – pomemben, pa ne pove dosti o zanesljivosti pogona. Zato smo uporabili tudi *CD-R Diagnostic* podjetja CD-ROM Productions, s katerim smo dodobra pregledali vsak posnet CD za majhnimi napakami (le redko gre za neberljivost, pogosteje gre za majhne napake v zvoku). Vsak medij smo preverili v treh pogonih v našem laboratoriju in izmerili povprečno vrednost. Na koncu smo še z *Nero CD Speed* preverili, kakšne so bralne zmogljivosti pogonov. Vsakič smo uporabili enak CD (najnovejši album skupine Pulp, če vas že zanima) in določili povprečno hitrost: številka se močno razlikuje od teoretične najvišje hitrosti, ki jo vidite na škatli.

Kaj iskati

»Vratca s pladnjem, ki se odpirajo in zapirajo« – to morda ni najpomembnejša stvar ...



Hitrost

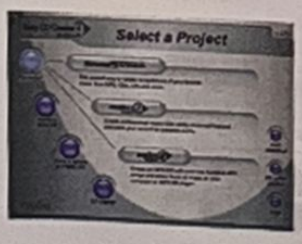
Morda najpomembnejši faktor. Trenutno najhitrejši pogoni zapisujejo s 40x hitrostjo, kar v praksi pomeni, da pogon zapisuje s hitrostjo 6.000 Kb/s (CD teoretično zapiše v manj kot treh minutah) – 1x hitrost znaša le 150 Kb/s. Vse, kar je manj od 8x, je strašno nepraktično.

Format

Vsi CD zapisovalniki znajo delati s 650 ali 700 Mb mediji CD-R (standardni prazni mediji za enkratno uporabo) in mediji CD-RW, zato pa so DVD zapisovalniki nekaj manj praktični: največja kapaciteta znaša 4,7 Gb, vendar so diski različnih formatov.

BURNproof

To pravzaprav pomeni Buffer UnderRuN. Srhljivi BURN se zgodi ko vaš PC počne nekaj drugega in zmoti pretok podatkov do pogona CD-R in tako uniči medij. Veliko enot ima neke vrste zaščito pred tem, vendar je tudi na tem področju boj med konkurenti divjaški.



Programska oprema

Vodilni program za zapisovanje CD-jev je *Easy CD Creator* podjetja Adaptec/Roxio, vendar pa marsikdo zanemari njegov prijazen vmesnik v korist Aheadovega *Nera* – boljši program, ki ga je težje uporabljati. Veliko zapisovalnikov (recimo HP-jevi pogoni) imajo lastno priloženo programje.

SONY CD-R/RW MEMORY STICK

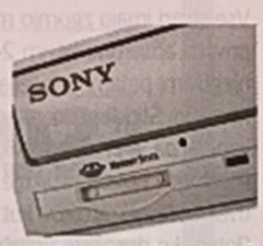
55.900 SIT Sony

Kako dosežete, da bo vaš izdelek izstopal iz črede identičnih 24x in 40x zapisovalcev? Če ste Sony, potem v sprednji del pogona vrežete nekajcentimetrsko luknjo. Bili bi zadovoljni, če bi to bilo vse, kar bi storil Sony? Luknje so pač smešne, vendar pa zna mehanizem v tej odprtini prebirati Sonyeve Memory Sticke.

Večina od nas nima drugih izdelkov, ki bi podpirali ta standard, vendar to pomeni sila preprosto prenašanje podatkov med računalniki - na Stick naložite digitalni zvok, ki ga potem le vstavite v kak Sonyev predvajalnik itn. Da, prav imate, to je več ali manj brez zveze, poleg tega pa Okna poleg zapisovalnika neprestano prijavljajo še en pogon, pa če imate Memory Stick vstavljen ali ne. Nadležno in nočna mora za tiste, ki želijo, da njihov Raziskovalec izgleda razumljivo.

Sam pogon je čisto spodobna zadeva – ponuja drugi najhitrejši čas zapisovanja med vsemi 24x pogoni, obenem pa se pladenj odpira tako hitro in s takšno močjo, da bo skorajda knockoutiral osebo, ki si pogon ogleduje preblizu. Zato pa je CD-R Diagnostic sporočil, da je od Sonya zapisan CD prepreden z napakami. Kar sicer ni velika težava (in to število je več ali manj odvisno od vstavljenega medija), kajti te napake le redko vplivajo na zmogljivosti in berljivost, vendar pa obstaja možnost za napake na glasbenih CD-jih.

Brez dvoma gre za mogočen pogon, ki nima previsoke cene. Njegova prodajna odlika je reža za Memory Stick in sami se odločite, ali se vam zdi ta stvar uporabna.



→Podrobnosti

Podprti formati CD, CD-R, CD-RW
Hitrost zapisovanja 24x
RW 10x
Branje 40x
BURNProof Da
Medpomnilnik 4 Mb
Povezava IDE
Priloženo programje Nero
Splet www.sony.com
Prodaja PC Hand, (01)530 0800

PCFOcena

↗ Dobre zmogljivosti, reža za Memory Stick
↙ Memory Stick zna biti nadležen, precej napak

»CD pogon potrebuje Memory stick kot riba kolo – razen če imate veliko Sonyevih izdelkov.«

82%

YAMAHA CRW3200E-VK

41.904 SIT

Najslabše ime, najboljši pogon – skoraj gotovo. In tega ne trdimo samo zaradi lepe modre luči – čeprav bi bil to v primeru neodločenega rezultata odločilni faktor. Brez dvoma je to najlepši od vseh notranjih pogonov in to zahvaljujoč preprostemu in čistemu prednjemu delu in stilizirani LED lučki, vendar pa pogon izstopa predvsem zaradi zmogljivosti.

Na naših testih se je pogon izkazal kot drugi najhitrejši z zamikom četrt minute in zahvaljujoč ogromnemu 8 Mb medpomnilniku je srebrni disk še težje uničiti kot pri ostalih BURNproof pogonih. Zvočni puristi, nezadovoljni zaradi kakovosti skopirane, khm, doma posnete glasbe, se lahko veselite, kajti Yamaha ponuja unikaten način Audio Master, ki možnost napake zmanjša za 33 odstotkov. Edini težaven faktor je, da lahko to možnost izkoristite le pri 4x hitrosti zapisovanja.

Medtem ko lahko vsi pogoni uporabljajo medije RW, pa ta medij ni niti približno tako priljubljen kot CD-R. Yamaha je CD-RW naredila bolj uporaben, saj gre za prvi pogon, ki podpira CD-MRW (CD Mount Rainer Rewrite), ki omogoča, da CD uporabljate kot disketo. Da, to sicer že poznamo, vendar pa je CD-MRW industrijski standard, zato ga bomo najverjetneje videvali bolj pogosto. Ne samo to, na pogonih CD-RW lahko urejate zvočne sledi, ne da bi morali zbrisati celoten disk. Priročno, a če smo pošteni, niti približno tako dobro kot morda lučka: kot da bi imeli v pogonu majhnega policaja, ki bi aretiral V/I napake. Uh, naslednji ...

→Podrobnosti

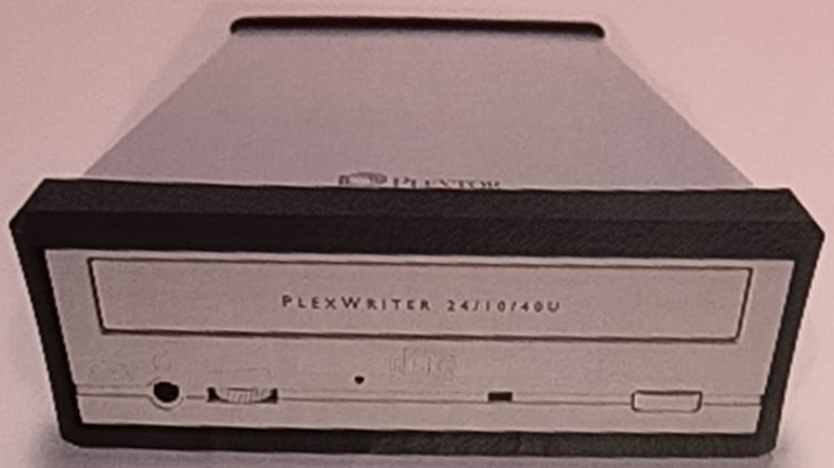
Podprti formati CD, CD-R, CD-RW
Hitrost zapisovanja 24x
RW 10x
Branje 40x
BURNProof Da
Medpomnilnik 8 Mb
Povezava IDE
Priloženo programje Nero
Splet http://yamaha-it.de
Prodaja Acord 92, (01)573 7230

PCFOcena

↗ Lep izgled, še boljše delovanje, način Audio Master
↙ Način Audio Master je počasen

»Dovolj slogovne lepote, da porazi kateri koli pogon na testu.«

92%



PLEXWRITER 24/10/40U

68.480 SIT, Plextor

Aleluja! Hvaljen bodi gospod! Zunanji pogon, ki zapisuje s 24x hitrostjo! Oh, čudovit dan, pojdimo z njim na izlet! Kaj pravite? Ni prenosljiv? Je težak kot nosorogova glava? Hudiča.

Štiri minute zapisovanja se je končno odpravilo v naravo oziroma je vsaj napravilo prve negotove korake. Ta pogon je, kljub svoji odličnosti, namenjen tistim, ki so zapolnili vse svoje 5,25-palčne razširitvene odprtine ali pa ne vedo, kaj je to IDE in se počutijo bolj sproščene s preprostim priključkom na USB. Kar pomeni, da je pogon okoren in nenaravno težak. Za razliko od Iomege, je Plextor poskrbel, da se pogon poda računalniški opremi, zato njegova postavitev na omizju izgleda povsem naravno. Razen če niste eden od tistih domišljavcev, ki imajo srebrno ohišje in gumb za vključitev okrašen z jelenjim rogovjem.

Tudi zmogljivosti so fantastične, saj ponuja enega najhitrejših časov zapisovanja, ne teži glede kakovosti medija in njegova velikost dobro uduši zvok vrtenja. Vendar za vse to potrebujete USB 2.0 povezavo in za razliko od 16x sodobnikov, Plextor ne prilaga potrebne kartice PCI. Imate torej dve izbiri: ali kak teden ne boste pili piva ali pa se boste zadovoljili z 8x hitrostjo in standardom USB 1.1. Škoda, kajti to je edina resna zamera pogonu, ki se je tako dobro obnesel v vseh testih in okornosti navkljub ponuja večjo vrednost za denar kot veliko njegovih tekmecev.

→Podrobnosti

Podprti formati CD, CD-R, CD-RW
Hitrost zapisovanja 24x
RW 10x
Branje 40x
BURNproof Da
Medpomnilnik 4 Mb
Povezava USB 2.0
Priloženo programje *Nero*
Splet www.plextor.com
Prodaja PC Hand, (01)530 0800

PCFOcena

↗ Hiter, dober izgled
↙ Ogromen, ni priložene kartice USB 2.0

»Najhitrejši zunanji pogon na testu in le pomanjkanje kartice USB 2.0 je preprečilo zmagovito parado.«

87%

PLEXWRITER 40/12/40A

59.890 SIT Plextor

Vse stvari imajo zgornjo mejo. Ravno ko se je svet privadil absurdno hitrim 24x pogonom, že so za njegovimi petami pribezljale naprave z 32x in 40x hitrostjo. Štirideset se morda zdi kot velikansko število, vendar pa je presenetljivo, kako malo se ta interni Plextorjev pogon razlikuje od visoko kakovostnih dvaintridesetkratnikov, kot je recimo Yamaha 3200. Potem ko dosežete določeno točko, je razlika v času zanemarljiva – pogon je bil le za 20 sekund hitrejši od Yamahe 3200. Razlika je tako mizerna, da v tem času ne morete pošteno opraviti niti male potrebe. Torej, če imate spodoben 24x ali 32x zapisovalnik, nakup Plextorja ni potreben.

Seveda ne gre zanikati da je to izjemen pogon. Tako kot Gatesova računalniška hiša, prihaja z vsemi ZF dodatki kot konkurenca, vključno z zaščito BURN in dvema posebnima moduloma - PowerRec-II in VariRec - ki sta namenjena kakovostnemu snemanju podatkov in glasbe. Zadnji modul omogoča nastavljanje jakosti tona celotnega diska, čeprav nekateri CD predvajalniki ne prežvečijo takšnih nenavadnih nastavitev. Nova značilnost je črn pladenj, ki ni le kozmetičen dodatek, temveč menda odpravlja tudi motnje, saj absorbira nepotrebno lasersko svetlobo. *CD-R Diagnostic* to potrdi. čeprav obenem sporoči presenetljivo malo napak za tako hiter pogon. Presenetljivo nizko namreč pomeni nič. Zares smo se trudili povzročiti vsaj eno napako, vendar pa vsaj enkrat verjamemo marketinškim sloganom. In ker cena ni toliko višja kot pri kakovostnih 24x pogonih, je to dober nakup, a obenem absurdna nadgradnja.

→Podrobnosti

Podprti formati CD, CD-R, CD-RW
Hitrost zapisovanja 40x
RW 12x
Branje 40x
BURNProof Da
Medpomnilnik 4 Mb
Povezava IDE
Priloženo programje *Nero*
Splet www.plextor.com
Prodaja PC Hand, (01)530 0800

PCFOcena

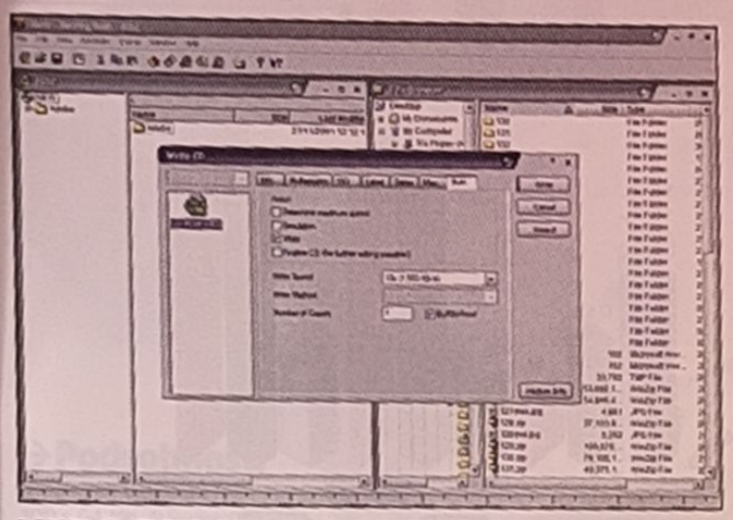
↗ Nizka možnost za napake, najhitrejši pogon na tržišču
↙ Ne veliko hitrejši od 24x pogonov

„Najhitrejši pogon, vendar njegova največja odlika ni hitrost temveč kakovost.“

93%

Bitka pekačev

Katero programje bo uporabljal Janez?



NERO BURNING ROM 5.5

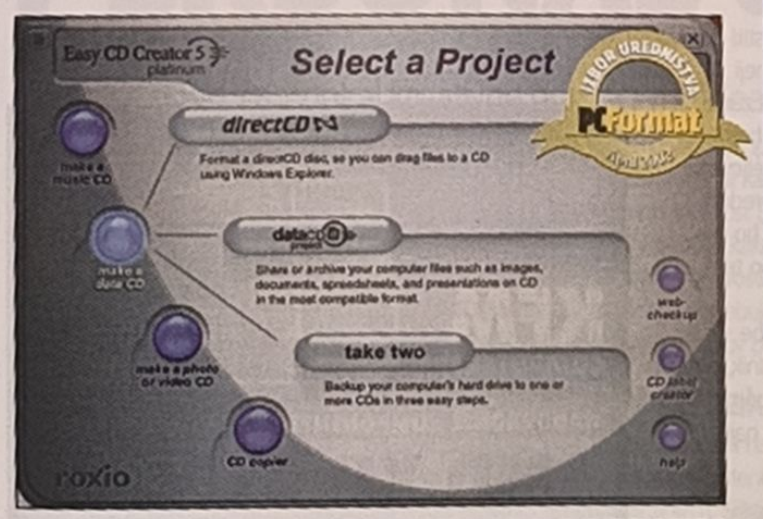
Grdi raček, ki ne zna peti, zato pa odlično pleše.

Kar zadeva izgled, je *Nero* tiste vrste program, zaradi katerega bi prečkali cesto, samo da se mu izognete, vendar pa knjige nikar ne ocenjujte po njenih zgubanih platnicah. *Nero* se je za razliko od *Easy CD Creatorjevega* prijaznega in intuitivnega izgleda odločil za resen in znanstven pristop. Ko vam je enkrat končno jasno, kaj počnete, ostane le še simfonija. Med funkcije najnovejše različice spadajo samodejno kodiranje video datotek ko ustvarjate disk VCD ali SuperVCD, WAV v MP3 in MP3 v Audio CD ter istočasno zapisovanje na več pogonov. Vse skupaj sicer ni preveč dobro pojasnjeno, vendar pa PC veterani ne bi smeli imeti težav. Zato pa *Nero* na enem področju popolnoma pohodi *Easy CD Creator*: deluje na katerem koli sistemu – njegovega tekmeca kar preizkusite v Win 2000 ali XP in celo popoldne boste nalagali popravke.

PCFOcena

↗ Veliko funkcij za strokovnjake, moč
↙ Grd, neintuitiven

Program za veterane, za začetnike pa najhujša nočna mora.« **93%**



ROXIO EASY CD CREATOR 5 PLATINUM

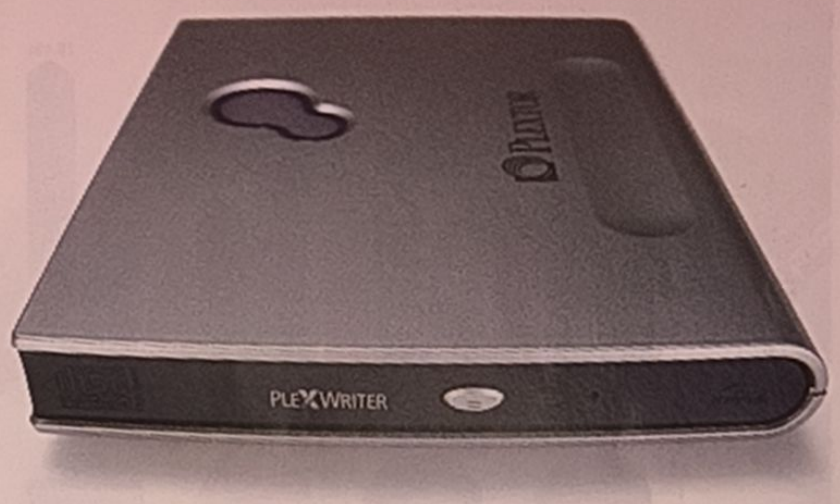
Prijazen kot Boštjan po kozarcu hladnega piva.

Easy CD Creator 5 je po izgledu svetlobna leta daleč od *Nera* in bo storil vse, da vas ne bo postavil v stresno situacijo. Na CD-R preprosto povlečete datoteke in jih izpustite, kot da bi uporabljali disketni pogon (čeprav imajo Windows XP podobno funkcijo že integrirano). Če želite dodatne funkcije, morate kupiti različico Platinum, vendar pa tako dobite razumljiv nabor zvočnih funkcij – kot je kopiranje kaset ali plošč na CD – in možnost izdelave varnostnih kopij. Programa sta si razen izgleda zelo podobna, kljub temu pa *Nero* zmaga zaradi fantastične vsestranskosti.

PCFOcena

↗ Intuitiven, dober izgled
↙ Včasih preveč preprost, nujni popravki

»Odličen program, ki sne-manje naredi res preprosto. Torej ni potrebe po prepiru.« **91%**



PLEXWRITER S88TU

84.840 SIT Plextor

Le kaj bi ljudje pri Plextorjevi pomoči uporabnikom rekli stranki, ki se pritožuje da je svoj zapisovalnik CD-RW izgubil za zofo? Čeprav je druga skrajnost (majhnost) Plextorjeve palete prenosnih pogonov ljubka kot pijana mačka v sombreru, pa stane skoraj polovico cene DVD zapisovalnika, ima pa 90 % manj funkcionalnosti. Stvar ni neuporabna, saj CD zapiše v 10 minutah, vendar je S88TU le pateličen pritlikavec v primerjavi z večjimi, boljšimi, s steroidi naphanirni bratci, ki jih prikazujemo tukaj.

Vendar, če namesto PC-ja uporabljate prenosnik, potem ste tako navajeni nekoliko omejenih zmogljivosti v primerjavi z namiznimi napravami. Kakorkoli že, majhen S88TU je morda pravi pogon za vas: je najmanjši med testiranimi, kar pomeni, da je nedvomno in zanesljivo prenosljiv in ga lahko brez težav vstavite v usnjeno torbo za prenosnik, s katero na avtobusu udrihate po nogah mladoletnikov. In če ste dovolj spolno odprti in priznate, da se vam zdi CD privlačen, je Plextorjev pogon eden od kandidatov za Mistra Univerzuma.

Zato pa je počasen. Oh, pa še kako. Celo na USB 2.0 piše le z 8x hitrostjo, čeprav integrirana tehnologija BURNproof pomeni, da lahko med zapisovanjem počnete še kaj drugega.

Za tako visoko ceno je Plexwriterjeva največja slabost to, da ga bo kmalu nadomestil hitrejši pogon. In verjetno cenejši.

→Podrobnosti

Podprti formati CD, CD-R, CD-RW
Hitrost zapisovanja 8x/4x USB 1.1
RW 8x/4x USB 1.1
Branje 14x/6x USB 1.1
BURNProof Da
Medpomnilnik 2 Mb
Povezava USB
Priloženo programje *Nero*
Splet www.plextor.com
Prodaja PC Hand, (01)530 0800

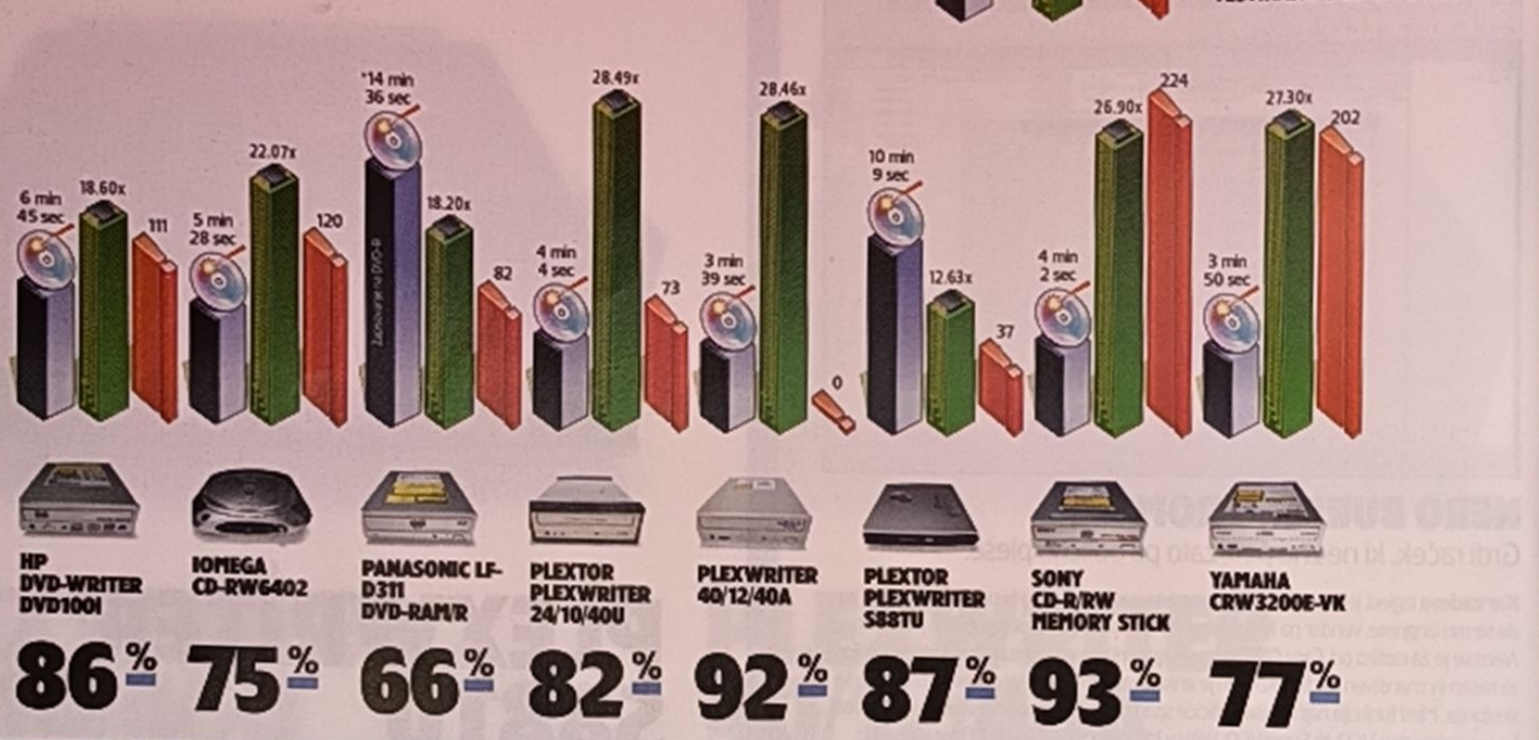
PCFOcena

↗ Prenosljiv, lep izgled
↙ Zelo počasen, zelo drag

»Ljubek kot etruščanska vaza in enako tehnološko razvit – zato pa prava stvar za lastnike prenosnikov.« **77%**

Rezultati testiranja

Dejstva in številke, ki nam pomagajo najti zmagovalca.



PCFOcena

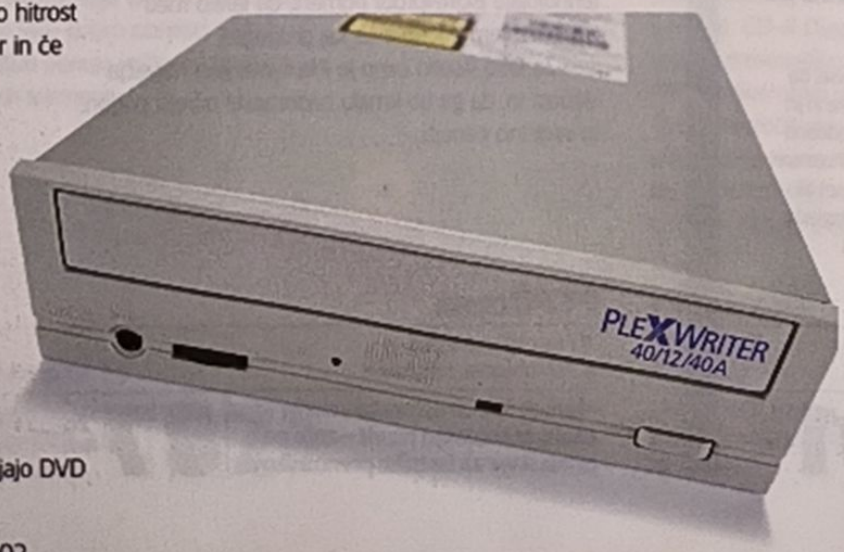
Skopirali smo več datotek kot tajni agent, infiltriran v sovražnikov glavni štab, vendar nas žge vprašanje, kateri pogon je najboljši?

>>V žanru kjer je le malo inovacij, Yamaha in Plextor dvigujeta standarde.

Glej, glej, glej – Kdo bi si mislil? Zmagovalci tega testa so tokrat čisto določeni, vendar pa sta v zvrsti, kjer je le malo inovacij, razen povečanja hitrosti (in relativno nova integracija BURNproof tehnologij), Yamaha in Plextor storila vse, da bi dvignila standard. Njuna načina Audio Master in VariRec sta božja mana za tiste, ki poslušajo glasbo na visoko kakovostnih hi-fi komponentah in Plextor lahko upravičeno trdi, da je tukaj najhitrejši – če se bo kdaj pojavil hitrejši pogon kot 40x, še ni znano.

Ne glede na to, koliko dodatkov imajo te naprave, pa bo hitrost vedno poglaviten faktor in če se bo trenutni trend nadaljeval, ne bo dolgo, ko bo ročno vstavljanje medija trajalo dlje kot samo snemanje. Kar ni nujno najboljša stvar, saj, kot dokazujejo naši testi, višja hitrost pomeni tudi več napak.

Na srečo pa prihajajo DVD zapisovalniki, ki bodo pomagali premostiti dejstvo, da se CD zapisovalniki bližajo skrajni meji zmogljivosti. Zato pa DVD zapisovalniki zaenkrat še niso tako standardizirani kot njihovi bratranci z nižjo kapaciteto. No, razen če vas razdeljevanje podatkov na manjše dele ne moti, je vredno počakati da bodo cene padle in da se bo vsa zmeda okrog formatov polegla. Celo po tem testu še vedno lačni iščemo prenosni zapisovalnik, ki bi zadovoljil naše potrebe – če morate med potjo uporabljati zapisovalnik, potem prav gotovo želite hitrega. Vse skupaj pomeni, da je vojna še daleč od konca: naj zmaga najboljši laser. **PCF**



→Podrobnosti

Značilnosti GeForce2 MX 400 s 64 Mb, AV/tuner (TV tuner, S-Video, composite-in, S-Video, composite-out, line-in, line-out), IR daljinski krmilnik.

Programje *InterVideo WinDVR* in *WinDVD, MGI VideoWave 4.0 SE*

Splet
http://europe.creative.com

3D BLASTER PERSONAL CINEMA

50.000 SIT Creative

nVidia se poskuša z nekaj kreativne pomoči vriniti na ATi-jevo področje.

Seveda je bilo le vprašanje časa, preden je nVidia izdelala konkurenta super uspešni ATi-jevi seriji All-in-Wonder. Vendar pa na področju 3D moči Personal Cinema – licenčni proizvod Creative Technologies – zaostaja za All-in-Wonder Radeonom, saj temelji na počasnejši arhitekturi GeForce2 MX 400. In to kljub impresivnim 64 Mb pomnilnika.

Funkcije TV tunerja se nahajajo v majhni zeleni škatlici in vključujejo priključek za TV anteno, kakor tudi kompozitni vhod in izhod S-Video. S televizorjem lahko napravo povežete preko izhoda S-Video, zato lahko PC s Personal Cinema popolnoma nadomesti videorekorder. Še posebej zato, ker je priložen tudi daljinski krmilnik. Video signal lahko predvajate na kar dveh napravah hkrati.

Nadzor interesov

Namestitev je preprosta; kljub dejstvu, da je pomanjkanje razlage o priključitvi avdia skrivnostno izginilo iz priročnika. Priložena programska oprema je sestavljena iz Intervideovih programov *WinDVR* in *WinDVD*. Prvi se uporablja za predvajanje in snemanje (vključno s premorom televizijskega prenosa), medtem ko je drugi namenjen predvajanju DVD-jev. Z daljinskim krmilnikom lahko tudi povečate *WinDVR*, tako da slika zapolni zaslon, medtem ko z več zaporednimi pritiski na ŠRecordĆ nastavite snemanje v korakih po 30 minut, natanko kot pri večini videorekorderjev. Snemanje in zajemanje slike uporablja kodiranje MPEG2 z več nastavitvami za kakovost – najkakovostnejša nastavitev pomeni ločljivost 352 x 576 pri 4 Mb/s. Snemate lahko tudi v popolni kakovosti PAL ali NTSC DVD– tukaj dobite datoteke ločljivosti 576 x 720 pri 6,4 Mb/s, čeprav za kaj takšnega potrebujete vsaj PIII-933, da ne omenjamo nekaj gigabajtov prostora na disku za dobro uro videa.

Kaj pa kakovost?

Čeprav smo bili navdušeni nad funkcionalnostjo, pa smo ostali zaprepadeni nad ubogo kakovostjo slike, ki trpi za trepetanjem. Slika tudi ni pravilno centrirana in ima moteč črni okvir.

Tako Personal Cinema ostaja le povprečen večpredstavnostni prvenec nVidie. ATi-jeve kartice so bolj dodelane in prednost daljinskega krmilnika bo zanemarljiva, ko boste na policah trgovin lahko izbirali med tem izdelkom in ATI-jevimi Radeon 7500 in 8500 All-in-Wonder. Če razmišljate o računalniškem snemanju videa, potem vam priporočamo, da še nekoliko potrpite.

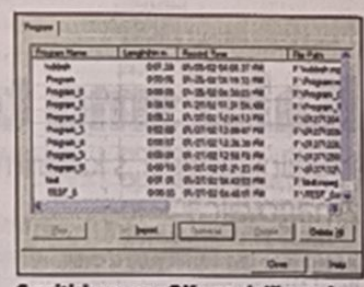
Benny Har-Even

PCFOcena

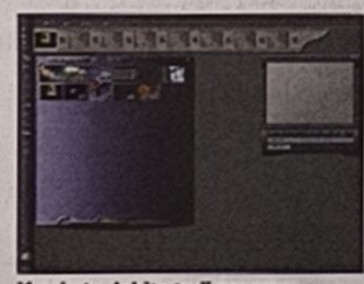
↗ Daljinski krmilnik
↙ Na voljo le s slabotnim procesorjem GeForce2 MX 400

»Potencialno dobra alternativa ATi-jevi seriji All-in-Wonder, ki pa jo pusti na cedilu obupna slika.« **69%**

Med uporabo standardnega antenskega signala, lahko *WinDVR* prikaže pregledne prikaze vseh kanalov, ki so na voljo. Ob kliku na kateregakoli, se bo ta odprl čez celoten zaslon.



S pritiskom na »OK« na daljincu si lahko ogledate seznam vseh posnetih delov, skupaj s podrobnostmi. Izberete enega, pritisnete na »Play« in... gremo naši.



V paketu dobite tudi program *Videowave 4*, kar vam bo omogočila na preprost način urejati in ustvariti lasten film – dobesedno z nekaj kliki miške.

VELIČASTNIH PET

V Sloveniji se bije hud boj med prodajalci računalniške opreme. Andrej Potočnik je preizkusil pet sestavljenih konfiguracij.

Torej, tokrat so se v našem drugem primerjalnem testu potili celotni računalniški sistemi, ki jih lahko naročite preko interneta ali telefona, in vam jih nato prijazno pripeljejo na dom. Želite torej želite računalnik, ki vam bo omogočil pisanje diplomske naloge, plačevanje položnic preko interneta ali vas zabaval z najnovejšimi igrami. Vam je pomembno, da bo vse skupaj delovalo.

Kompletni računalniki? Imajo torej vse, kar potrebujete – miško, tipkovnico, zvočnike in monitor. Namenoma sem omenil te stvari v tem vrstnem redu, kajti ob mali raziskavi sem ugotovil, da so to stvari, po katerih ljudje najprej vprašajo. Procesor, pomnilnik, več vrst diskov, še več vrst pogonov CD-ROM... Le kdo si bo to vse zapomnil? Če se odločate za nakup sestavljenega sistema, potem se boste morda odločali med navedenimi konfiguracijami. Da vas pa ne bi obsodili le na zlorabo pri lokalnem trgovcu, vam namenjamo naslednji članek. Če pa nič drugega, pa članek preberite predvsem v razvedrilne namene, prisluhnite in bodite pozorni na stvari, ki jih poudarjamo in kaj se nam zdi pomembno.

Kako smo testirali

Mučilni procesi, s katerimi smo izbirali zmagovalca.

Testiranje je bilo sestavljeno iz dveh delov. Najprej sem pognal *3DMark 2001 SE* podjetja Mad Onion. To orodje vam je najverjetneje že znano, saj ga redno uporabljamo v testne namene, kadar iščemo, kako se obnesejo grafične komponente. Test je tokrat tekel samo v ločljivosti 1024 x 768, saj je le-ta še vedno najbolj uporabljana pri igranju iger. Nadalje sem si zadal ugotoviti, kako hitro delujeta še ostali zelo pomembni komponenti računalnika, in sicer procesor in trdi disk. Hitrost sem izmeril v programu *Sandra 2001*, podjetja Sisoft. Gre za uporaben programček, s katerim lahko ugotovite vse podrobnosti, ki bi vam jih trgovec lahko prikril. Nazadnje smo sistemom še odprli pokrove in pregledali, kako so urejeni pod pokrovom.

IBM Netvista A20

195.438 SIT, Marand d.o.o.

Veliki modri je pri nas dokaj mlačno sprejet. Sicer ga kujejo v nebesa državne ustanove, kar pomeni, da imajo odlične trgovce (ali pa dobre zveze), drugače pa boste v slovenskih domovih našli bolj malo primerkov največjega proizvajalca računalnikov na svetu. Razlog je pač cena. IBM-ove rešitve že dolgo časa slovijo kot zelo stabilne in uporabne, kar pa na žalost pomeni visoko ceno. Tako je tudi pri tem računalniku. Edini na testu je bil opremljen z Windows 2000 Professional. Windows 2000 žanjejo lepe uspehe pri namiznih postajah, saj gre za izjemno zmogljiv in stabilen sistem. Poleg tega ima IBM res vzoren način samodejne obnovitve operacijskega sistema. Če ste ga kje polomili, ob zagonu samo pritisnete tipko F11 in začel se bo proces obnove sistema, ki vam bo po slabih petnajstih minutah pred vas pričaral sveže postavljena Okna. Pohvalno!

Na žalost pa se Netvista pokaže za neuporabno, ko se dotaknemo področja iger in 3D grafike. Problem je v zasnovi, saj uporablja Intelovo osnovno ploščo i810, ki ima integrirano grafično kartico kar v jedro osnovne plošče. Na žalost je to za potrebe domačega uporabnika daleč premalo. Tako boste v tabeli lahko opazili žalosten podatek o tem, da Netvista ni bila zmožna poganjati grafičnega testa 3Dmark 2001 SE. Program namreč potrebuje vsaj 128 Mb pomnilnika, Netvista pa te številke ne doseže, saj si grafični sistem prisvoji del pomnilnika zase. Tudi pri merjenju hitrosti diska in procesorja se sistem ne odreže, saj je osnova že precej zastarela. Žal stabilnost in odlična podpora še ne pomenita dobrega računalnika.

→Podrobnosti

Procesor Intel Pentium III 1 Ghz
Osnovna plošča Intel i810
Pomnilnik 128 Mb SDRAM PC133
Grafična kartica i810 integrirana grafika
Trdi disk 20 Gb IBM
CD-ROM/DVD 48x CDROM
Zvočna kartica i810 integrirana zvočna kartica
Dodatno Mrežna kartica 10/100 Mbit
Periferija Tipkovnica, miška, zvočniki
Operacijski sistem Windows 2000 Professional
3DMark 2001 SE (32bit) N/A
Sisoft Sandra 2001 CPU 2713
Sisoft Sandra 2001 HD 18338
Na spletu www.ibm.si
Telefon (01) 283 3377

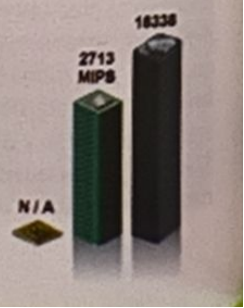
PCFOcena

↗ Izjemna stabilnost, že pregovorno dobra podpora
↙ Zastarela osnova, igranje iger odpade

„Morda pametna izbira za pisarno. Za domač PC vsekakor ne."

68%

→Rezultati



EC Hobby Gamer

199.068 SIT, EC d.o.o.

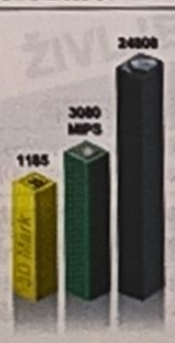
Ljubljansko podjetje EC nas je prijetno presenetilo s takojšnim odzivom na pripravo našega testa. In res, kmalu smo na uredništvo dobili primerek njihove lastne blagovne znamke EC. EC poleg lastne blagovne znamke prodaja tudi svetovno znane računalnike HP, Compaq in IBM. Zvočna imena za pri nas manj znano podjetje, vsekakor pa so na test poslali dokaj soliden lasten sistem, katerega se nihče ne bi branil.

Pod pokrovom se skriva osnovna plošča DFI, ki gosti Intelov Celeron 1.1 GHz. Po hitrem pregledu pod ohišje, da preverimo če niso kabli slučajno razmetani naokoli, sem našel še 256 Mb pomnilnika SDRAM, odlični 20 Gb Maxtorjev trdi disk, grafično kartico Gainward GeForce 2 MX-200 s 64 Mb pomnilnika in TV izhodom, 56k modem ter 52x Sonyjev CD-ROM. Vsekakor spodoben sistem, ki se je tudi na testu pokazal za zelo zanesljivega. Najbolj v prid mu je štelo dejstvo, da je bil trdi disk najhitrejši od vseh na testu, kar je bilo lepo vidno pri nalaganju sistema. Po drugi strani pa je bilo manjše razočaranje grafična kartica, saj je Gainwardov primerek najšibkejši člen sistema, in obenem tudi najšibkejši procesor v svoji družini. To se precej odraža tudi na testu, saj sistem doseže zelo skromen rezultat v 3DMarku. Prednameščen operacijski sistem je bil Windows 98 druge izdaje, kakšnih posebnih možnosti obnovitve sistema ni bilo mogoče najti. Ob mukotrpnem mučenju v našem laboratoriju pa na srečo ni bilo opaziti nobene sledi o nestabilnosti ali čem podobnem. Toda, kot boste ugotovili, lahko za vaš denar dobite še več.

→Podrobnosti

Procesor Intel Celeron 1.1 Ghz
Osnovna plošča DFI CA64TC
Pomnilnik 256 Mb SDRAM PC133
Grafična kartica Gainward GeForce 2 MX-200 64 Mb
Trdi disk 20 Gb Maxtor
CD-ROM/DVD 52x SONY CDROM
Zvočna kartica VIA integrirana zvočna kartica
Dodatno 56kbit V92 fax/modem, TV izhod
Periferija Tipkovnica, miška, zvočniki
Operacijski sistem Windows 98 SE SLO
3DMark 2001 SE (32bit) 1185
Sisoft Sandra 2001 CPU 3080
Sisoft Sandra 2001 HD 24808
Na spletu www.ecdoo.si
Telefon (01) 434 1544

→Rezultati



PCFOcena

↗ Solidno zgrajen sistem, ki vam utegne lepo služiti
↙ Tudi tu boste bolj tenko piskali, če vam dišijo najnovejše igre

„Stabilen in lepo zaokrožen sistem. Žal premalo za stopničke."

76%

PCX Extension 06

207.160 SIT, PCX d.o.o.

Največji domači proizvajalec računalniških sistemov seveda ni mogel izostati na našem testu. PCX ima svoje poslovalnice v vseh večjih mestih v Sloveniji, ta imperij pa so zgradili na osnovi kvalitetnih sistemov. Model Extension 06 nadaljuje to tradicijo, saj so dobro presojene komponente doprinesle k višji končni oceni. Tudi pod ohišjem je moč najti urejenost, kar pomeni, da so ti sistemi dodobra preverjeni in pretestirani. Extension 06 poseduje osnovno ploščo Legend QDI, ki se je odrezala zelo dobro. V njo so vgradili procesor AMD Duron 1.2 Ghz ter 256 Mb pomnilnika DDR. Hiter pomnilnik lepo dopolnjuje GeForce 2 MX-400 s TV izhodom. Solidno se je izkazal tudi trdi disk, ki je sicer 40 Gb velik izdelek WD z dobrim poreklom, a občutiti je bilo, da na testu ni pokazal vsega, kar premore. Preostanek drobovja je precej klasičen, od 52x CD-ROM-a, do disketne enote. Proizvajalec grafične kartice je uredništvu neznan, kljub temu pa je ta kos silicija svoje delo opravil dobro. V paketu je poleg miške in 320W (hmm) zvočnikov mogoče najti tudi zelo uporabno večpredstavnostno tipkovnico. Lepo, da prodajalci skrbijo, da ponudijo občinstvu čim kvalitetnejše izdelke.

Extension 06 se je na testu uvrstil nekje v sredino. Vsekakor je bil hitrejši od obeh Intelovih primerkov, po drugi strani pa je tudi zaostajal za preostalima močnejšima primerkoma na testu. Zlata sredina torej, opremljena s solidno grafiko in operacijskim sistemom *Windows Millennium*, ki so bila prednaložena, kar pomeni da jih registrirate v štirih kratkih korakih prvič po zagonu sistema. PCX k temu sistemu priporoča 17-palčni Samsungov monitor 753, ki ga dobite za 52 tisočakov.

→Podrobnosti

Procesor AMD Duron 1.2 Ghz
Osnovna plošča Legend QDI KuDoZ 7-a
Pomnilnik 256 Mb DDR PC266
Grafična kartica GeForce 2 MX-400 64 Mb
Trdi disk 40 Gb WD
CD-ROM/DVD 52x SONY CDROM
Zvočna kartica Integrirana zvočna kartica VIA
Dodatno TV izhod
Periferija Tipkovnica, miška, zvočniki
Operacijski sistem Windows ME SLO
3DMark 2001 SE (32bit) 2346
Sisoft Sandra 2001 CPU 3333
Sisoft Sandra 2001 HD 22557
Na spletu www.pcx.si
Telefon (01) 581 9800

→Rezultati

PCFOcena

↗ Soliden sistem, ki se uvršča na sredino
↙ Višja cena kot pri konkurenci. Lahko dobite več

„Sistem primeren tako za delo, kot tudi za igre."

79%

PC PLUS Gamer

188.880 SIT, Acord-92 d.o.o.

Podjetje Acord-92, ki izdatno zalaga prodajno mrežo Power Plus, nam je na test poslalo sistem PC Plus gŽmer, torej računalnik, ki bi že moral potešiti večino vaših apetitov pri novem računalniku. Nenazadnje mu je še PC Gamer dodelil nagrado „Dober nakup". Je še aktualna?

Seveda je. Za začetek je takoj mogoče opaziti močan procesor, odločili so se namreč za AMD Athlon 1,333 GHz. Procesor so vtaknili v osnovno ploščo priznanega proizvajalca ASUS, ki je sicer velikosti micro-ATX, kar pomeni okrnjene možnosti razširitve. Prav tako so se odločili za pomnilnik DDR SDRAM in 128 Mb ga je po njihovem mnenju dovolj. Grafična kartica je Geforce 2 MX-400 s 64 Mb pomnilnika, ki bo zadostovala za nekaj časa. Poleg tega najdemo še 40 Gb trdi disk podjetja Maxtor, ki pa razočara, saj se ne obnese tako dobro kot model, vgrajen v računalnike EC. Pozornost vsekakor vzbudi 16x pogon DVD-ROM, ki poleg vsega ostalega omogoča še ogled filmov.

Računalnik se zbudi v Windows 98 druge izdaje, ki so seveda slovenski. Nameščen je že program PowerDVD, katerega licenco pridobite ob nakupu grafične kartice, ki je v sistemu. Sistem je deloval zelo stabilno, tudi doseženi rezultati so bili med računalniki na tem testu zelo visoki. V 3DMarku je dosegel rezultat 2524, kar ga je uvrstilo pod sam vrh. Vsekakor zelo uravnotežen sistem, ki ga odlikuje hitrost, in se pokaže, da je še vedno več kot vreden svoje cene.

→Podrobnosti

Procesor AMD Athlon 1,333 Ghz
Osnovna plošča ASUS A7V266-VM
Pomnilnik 128 Mb DDR PC266
Grafična kartica GeForce 2 MX-400 64 Mb
Trdi disk 40 Gb Maxtor
CD-ROM/DVD 16x DVD Afreey
Zvočna kartica VIA integrirana zvočna kartica
Dodatno TV izhod
Periferija Tipkovnica, miška Logitech Wheel, zvočniki
Operacijski sistem Windows 98 SE SLO
3DMark 2001 SE (32bit) 2524
Sisoft Sandra 2001 CPU 3724
Sisoft Sandra 2001 HD 19853
Na spletu www.acord-92.si
Telefon

→Rezultati

PCFOcena

↗ Dovolj močan sistem tudi za igre, pogon DVD-ROM
↙ Samo 128 Mb RAM pomeni, da bo kmalu potrebna nadgradnja

„Primeren za delo, igre in gledanje DVD filmov. Ugodna cena."

84%

CHIP 4000

218.990 SIT, Chip d.o.o.

Najdražji sistem na tokratnem testu je v test ponudilo podjetje Chip iz Žalca. Njihovi sistemi so že dolgo časa prisotni na tržišču, podjetje pa od nekdaj ponuja je znano po tem, da ima razolike sisteme in s tem široko ponudbo. V test so nam ponudili model 4000.

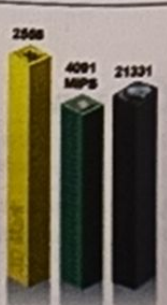
V notranjosti najprej zagledamo veliko hladilno telo za procesor. Le-to je potrebno, saj je v sistem vgrajen procesor AMD Athlon XP 1700+. AMD-jevega prvaka drži pokonci osnovna plošča FIC AZ11, na kateri smo našli 256 Mb pomnilnika SDRAM. Ob cenah le-tega na tržišču to niti ni tako nepričakovana poteza. Poleg tega najdemo vgrajen Leadtekov GeForce 2 MX-400 s 64 Mb pomnilnika in TV izhodom. Kartici dela družbo še 60 Gb zajeten trdi disk, ki ga izdeluje Samsung, in se po hitrosti uvršča v sredino. Nadalje je tukaj še Samsungov 16x DVD-ROM, ki sistemu močno olajša večpredstavnostne prikaze.

Na testu se je sistem uvrstil na prvo mesto, pri čemer gre zasluga predvsem močnemu procesorju. Če ga primerjamo z drugo uvrščenim, je lepo razvidno, da ni velike razlike pri *3DMarku*, kar pomeni, da je pravzaprav to največ, kar lahko GeForce 2 MX-400 iztisne iz sebe. Ob zagonu smo našli prednameščene *Windows Millennium*, seveda slovenske izdaje. Sistem je na testu deloval stabilno, tako kot ostali. Morda nas je nekoliko presenetil za odtenek preglasen glavni ventilator, ki je potreben za hlajenje procesorja. Vsekakor pa je to stvar, na katero takoj pozabite, ko vidite sistem v akciji.

→Podrobnosti

Procesor AMD Athlon XP 1700+ pri 1,466 GHz
Osnovna plošča FIC AZ-11
Pomnilnik 256 Mb SDRAM PC133
Grafična kartica Leadtek GeForce 2 MX-400 64 Mb
Trdi disk 60 Gb Samsung
CD-ROM/DVD 16x DVD Samsung
Zvočna kartica Integrirana zvočna kartica VIA
Dodatno TV izhod
Periferija Tipkovnica, Miška Logitech Whell, Zvočniki 200W
Operacijski sistem Windows ME SLO
3DMark 2001 SE (32bit) 2558
Sisoft Sandra 2001 CPU 4091
Sisoft Sandra 2001 HD 21331
Na spletu www.chip.si
Telefon (03) 712 12 00

→Rezultati



PCFOcena

↗ Hiter procesor, najmočnejši sistem na testu
↙ Lahko bi vseboval DDR pomnilnik, glasen ventilator

„Sami bi morda sestavili boljšega, a med temi je ta PC zmagovalec."

85%

Florjančič tisk

PREDSTAVNIŠTVO LJUBLJANA
1000 Ljubljana, Koseška c. 8
tel.: +386 (0)1 58 19 253
fax: +386 (0)1 58 19 221

2204 Miklavž, Nad izviri 28
tel.: +386 (0)2 62 96 880
fax: +386 (0)2 62 96 887
e-mail: info@florjancic-tisk.si
http://www.florjancic-tisk.si/

Reg. št.: 120100 12779 TMS
za grafično - studijsko pripravo,
tisk in dovršitev tiskovin

NOVA PREMOŽENJSKA ZAVAROVANJA

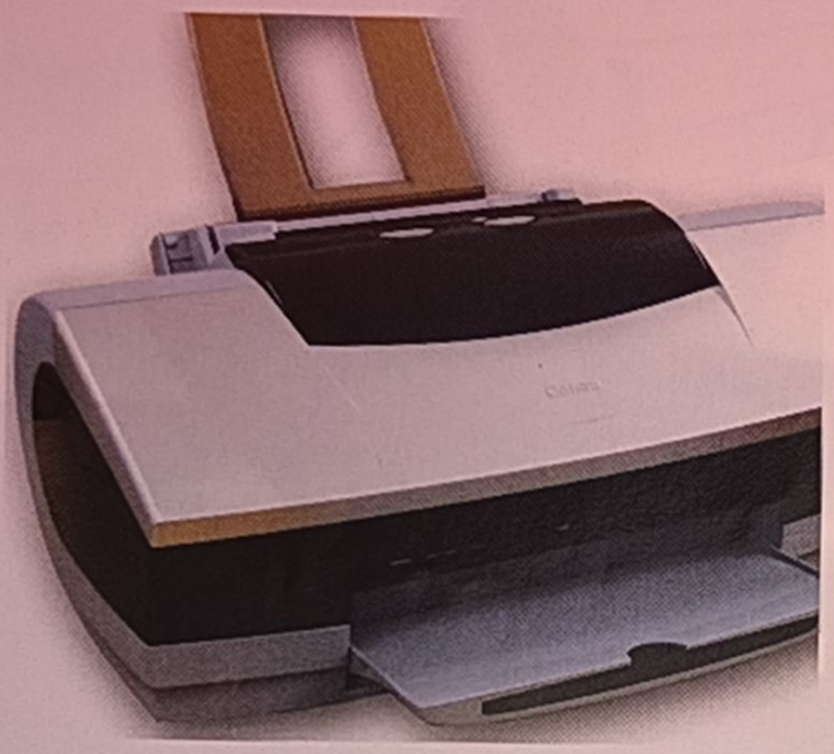
ZA VAŠO HIŠO, STANOVANJE IN OPREMO

ZM d.d.
ZAVAROVALNICA
MARIBOR

- **Še kvalitetnejša**
  Z novim načinom zavarovanja hiše, stanovanja in opreme na novo vrednost si boste v primeru škode zagotovili, da vam vse, kar je uničeno, nadomestimo z novim.
- **Bolj raznolika**
  Izbirate lahko med različnimi variantami zavarovanj, ki smo jih prilagodili vašim željam in potrebam.
- **Varnejša**
  Zavarovanja krijejo več nevarnosti, saj smo povečali število rizikov, ki so vključeni v posamezne variante zavarovanj.
- **Ugodnejša**
  Zagotavljamo vam do 30% popusta pri dolgoročni sklenitvi zavarovanja in dodatni 10% popust ob istočasnem zavarovanju nepremičnine in opreme.

ŽIVLJENJE GRE NAPREJ IN MI Z VAMI

Za dodatne informacije:
Zavarovalnica Maribor d.d., Cankarjeva 3, 2507 Maribor, **tel.:** 02/233 21 00, **faks:** 02/233 25 30
individualna premoženjska zavarovanja: tel.: 02/233 22 91
e-pošta: info@zav-mb.si, **spletna stran:** www.zav-mb.si



CANON S900

139.900 SIT Canon

Canonovi seriji prestižnih tiskalnikov ni videti konca.

Canonov novi tiskalnik S900 je del njihove reprezentativne serije za leto 2002, kar je razvidno že iz samega oblikovanja. Da pa niso bili marljivi samo pri Canonovem oblikovalskem oddelku, dokazuje kakovost grafike in fotografij, ki jih pljuva ta pošast.

Govorimo torej o tiskalniku, namenjenem poljprofesionalni rabi. S900 je za odtenek večji od klasičnih brizgalnikov. Če odprete pokrov, boste ugotovili nekaj nenavadnega: S900 ima namreč hkrati vloženih kar 6 kartuš: tri barvne, črno, photo cyan in photo magenta. Prav to dejstvo je odločujočega pomena za izjemno kakovost natisnjenih fotografij. Že grafika na običajnem papirju je manj zrnata kot pri konkurenčnih tiskalnikih, z ravnimi črtami in malo motnjami ter čistimi gradienti, medtem ko so fotografije tako realistične, da bi jih kak fotografski salon brez sramu postavil v izložbo. Obenem je S900 tudi eden najhitrejših brizgalnikov črnila: čeprav hitrost izpisa besedila ni presunljiva, pa zato briljira pri izpisu barvne grafike, saj je 1,5 str/min v primerjavi z večino brizgalnikov visoka hitrost. Izpis besedila na navadnem papirju je nekoliko slabši – ob robovih so vidne meglice črnila, še posebej vidne pa so težavi pri ležečih pisavah, čeprav je besedilo na foto papirju povsem ostro.

Največja odlika S900 je torej izpis fotografij. Čeprav je izpis besedila spodoben, tiskalnika v te namene ne moremo priporočati, sicer pa že cena izključuje takšno uporabo. Če se ukvarjate z digitalno fotografijo, potem le obiščite Canonovega zastopnika. Če pa imate bolj omejen proračun, ne boste zgrešili niti s Canonom S520.

Boštjan Uršič

→Podrobnosti

Maksimalna ločljivost 2400 x 1200
Hitrost 3 str/min (besedilo), 1,5 str/min (grafika), 0,6 str/min (foto)
Kartuše 6
Povezave USB
Dimenzije 442 x 305 x 533
Na spletu www.canon.si
Prodaja Canon Adria, (01) 530 87 10

PCFOcena

↗ Lepo oblikovan, odličen izpis grafike in fotografij, hitrost
↙ Nekoliko slabši izpis besedila, cena

»Foto tiskalnik za ljudi, ki so v svoj posel pripravljeni investirati.«

87%

AOpen AX4T II

AOpen

AOpen udarja tudi s ploščo za P4.

Na uredništvo je ta mesec prispel še en Aopnov izdelek, ki pa mu je lahko kar precej v čast. Osnovna plošča je zgrajena okoli Intelovega nabora čipov i850, kar prevedeno pomeni: osnovna plošča za Pentiume 4, s podnožjem 478 in pomnilnikom RDRAM. Najtežji kaliber torej.

Plošča na prvi pogled pritegne že zaradi tega, ker ima nestandardno postavljena podnožja za pomnilnik. Ponavadi najdemo podnožja druga poleg drugih, tu pa najdemo par na običajnem mestu, par pa leži pravokotno na prvega. Plošča ima tudi vse bolj pogosto režo AGP Pro, kar pomeni, da ste z njo pripravljeni na bodoče grafične kartice, ki bodo potrebovale več energije. Ostale stvari niso pretresljive: 5 rež PCI, 1 CNR ter vgrajena zvočna kartica. Ob pregledu navodil smo ugotovili, da je plošči na papirju priložen samo Easy Instalation Guide (hitra navodila), podrobna navodila pa so na CD-ju. Kako prebrati navodila za sestavo računalnika, če ga pravkar sestavljate in vam CD, jasno, še ne deluje, nam tukaj ni najbolj jasno.

Plošča se je na testu obnesla zelo dobro, in mirne duše jo lahko postavim ob bok najmočnejšim. Sicer mojega osebnega favorita, Abitove plošče TH7-II, ni dosegla, ampak to le zato, ker je slednja nabita z dobrotami. Je pa precej blizu in se ponaša tudi z izjemno stabilnostjo. Navijanje je pri osnovnih ploščah s pomnilnikom RDRAM predvsem odvisno od pomnilnika, tako da neuspešno navijanje pripisujem njemu, in ne plošči.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Nabor čipov Intel 850
Pomnilnik RDRAM
Podnožje Socket 478
Razširitvena mesta AGP Pro, 5 PCI, 1 CNR
Priložena programska oprema *Norton Antivirus*
Na spletu www.aopen.com.tw
Prodaja Quick Computers, (05) 739 0160

PCFOcena

↗ Odlična sestava, dobra stabilnost, kvaliteta
↙ Za branje navodil potrebujete dodaten računalnik?

„Vsekakor pameten nakup. Še posebej če kupite različico s krmilnikom RAID."

89%

HANDSPRINT TREO T180

240.000 SIT Handspring

Telefon, spletni brskalnik in žepni PC – ali je Handspring prenapolnil papriko?

Srčkan vsekakor ni, kaj? Le kam so izginile privlačne barve Visorja in ves slog žepnega Edga? Lahko bi celo hudobno pripomnili, da gre za grdega račka PDA sveta. Na našo srečo pa je Treo pridobil vsaj na uporabnosti, saj je kot alternativa klasičnemu grafitnemu zaslonu in pisalu na voljo tudi tipkovnica. Tipke so kakovostne in se ponašajo s spodobnim uporom, tako da boste tudi najhitrejši lahko tipkali brez strahu, da bi pritisnili na sosednjo tipko.

Treo uporablja omrežje dual-band GSM, ob naši povezavi na internet pa je Handspring Blazer brskalnik deloval hitro in brez težav. Žal moramo ob tem pripomniti, da nam je napravica zaradi izključno tekstovnih strani in (pre)majhnega zaslona, obudila grozne spomine na izkušnje z WAP-om. Telefon lahko prižgete in ugasnete neodvisno od PDA-ja, tako da ga ni potrebno vklapljati, medtem ko uporabljate PDA. Ali lahko Treo zamenja vaš trenutni mobilni telefon in PDA? Žal je to vsekakor ne. Zadeva je vse preveč zapletena za uporabo – kadar koli se želite povezati na omrežje, morate odkleniti SIM kartico, med delom pa nam je uspelo (še vedno nam ni jasno, zakaj) sesuti Palmov operacijski sistem, česar rezultat je bil izguba podatkov, vključno z omrežnimi nastavitvami in geslom, kar nam je preprečilo nadaljnje delovanje telefona samega. Namesto Trea, ob takšni ceni in trenutni uporabnosti, raje izberemo Visor Edge in navaden mobilni telefon iz akcijskega paketa katerega izmed ponudnikov mobilnih storitev.

Mike Abolins

→Podrobnosti

Velikost 11 x 6,9 x 1,8 cm
Teža 153g
Spomin 16 Mb
Hitrost procesorja 33 MHz
Zaslon 7 cm, č/b, osvetljen
Baterija 2,5 h pogovornega časa, 60 h v pripravljenosti
Značilnosti nadgradljivost na GPRS, način vibra, IR
Na spletu www.handspring.com
Prodaja RAM d.o.o., (01)586 2700

PCFOcena

↗ Majhen, spodobna tipkovnica
↙ Težavno delovanje telefona, preveč zapleteno delovanje

Debeluškasta kombinacija PDA in mobilnega telefona je prenapihnjena v svoji ceni in zunanjosti.

67%

SONY CYBERSHOT DSC-S85

260.000 SIT Sony

In kateri fotoaparat uporabljamo pri PCF?

Odličnega videza in ravno prav težak, da ne daje cenenega občutka. Vendar DSC-S85 brez sramu pokaže vse mišice svojih 4 milijonov točk že pri samodejnih nastavitvah, ponuja pa tudi ročne nastavitve, s katerimi boste iz fotografij spravili največ.

Če se ne odločate za izdelavo jumbo plakatov, vam bo ločljivost 2.272 x 1.704 dala večje slike, kot jih potrebujete. Razlika med 3,3 in 4,1 megapiksli ni takšna, da bi upravičila razliko v ceni, a razveseli da ima DSC-S85 ob realističnih barvah tudi druge prednosti. Na primer odličen LCD zaslonček, ki ne povzroča težav niti pri zunanji uporabi ali pa baterijo, ki zdrži 3 ure fotografiranja in se polni kar v kameri sami.

Sony je vse uspel ohraniti preprosto – meniji so intuitivni, zaslonček na vrhu pa daje dovolj informacij za fotografiranje brez LCD zaslona. Vgrajena bliskavica se je ob našem testu pokazala za eno boljših in čeprav na priložen Memory Stick spravite le 9-10 fotografij visoke kakovosti, boste ob petih ločljivostih našli ustrezno kakovost, ki bo hkrati prihranila prostor.

Omogočeno je tudi snemanje MPEG filmov (na 16 Mb kartico spravite do 3 minute filma, vgrajeni so štirje filtri za obdelavo, v paketu pa dobite MGI PhotoSuite 8.1, ki je več kot spodoben program za urejanje fotografij. Kar zadeva uporabnost fotoaparata, ena redkih pripomb leti na smerni gumb, pri katerem boste ob pritisku na sredino (potrditev) ponavadi zdrsnili v eno od smeri.

Nikola Janković

→Podrobnosti

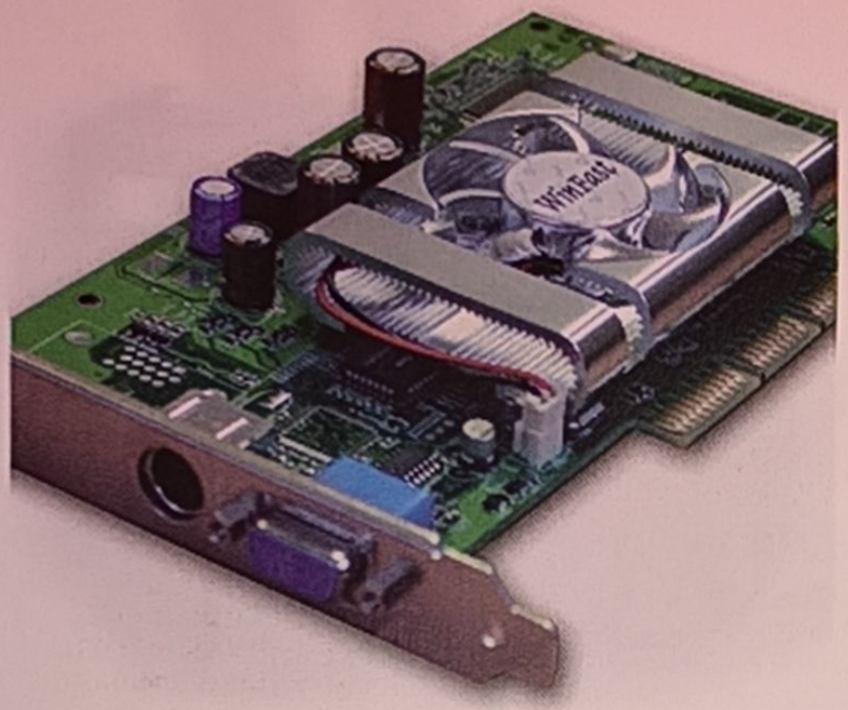
Najvišja ločljivost slike 2.272 x 1.704
Format datotek JPG, TIF
Teža 462 g (z baterijo)
Zoom 3x optični, 6x digitalni
Spomin 16 Mb Memory Stick
Napajanje InfoLithium NP-FM50 (polnilec priložen)
Povezava USB
ISO nastavitve Auto, 100, 200, 400
Hitrost sprožilca 8 s do 1/1000 s
Filmčki MPEG 320 x 240, z zvokom
Na spletu www.sony.com
Prodaja Medis d.o.o., (01) 563 4010

PCFOcena

↗ Kakovost slike in barv, preprostost uporabe, baterija
↙ Težave s smernim gumbom, cena za domačega uporabnika

»Odlična kamera, za katero smo se ob zamenjavi uredniškega aparata odločili tudi sami.«

88%



WINFAST A170 GeForce 4 MX 440

42.990 SIT Winfast

Serije kartic GeForce 4 MX so se pokazala za najbolj prodajane, kar je pravzaprav logična stvar, če pomislimo, da so bile omenjene serije namenjene manj zahtevnim uporabnikom, katerih denarnica ni podobnih dimenzij, kot tista, ki jo poseduje Bill Gates. S čim nas bo torej nVIDIA razveseljevala v četrto? Hm, začetek vsekakor ni obetaven. Vzeli so procesor GeForce 4, s katerim ste sedaj že seznanjeni, in ga začeli klestiti. Na veliko žalost zemeljske populacije (vsaj tistih, ki so si močno želeli kartico kupiti), so odbili enoti Pixel in Vertex shader. Adijo torej programirljivi enoti in nič ne bo z bonbončki, ki jih prinašajo nove različice DirectX-a. A je torej GeForce 4 MX čisto zanič? Ne, še zdaleč ne. Zadeva je prav sposobna in za dolgotrajno trpljenje v vaših računalih ji vseeno ostanejo ostale novitete GeForca 4, predvsem Lightspeed Memory Architeture II in implementacija tehnologije Multisampling pri mehčanju robov. Zanimivo je, da je Accuview prav prva stvar, ki jo je nVIDIA vgradila v svoje procesorje, in so jo razvili nekdanji 3Dfxovci.

Na testu se je prikazal Winfastov model kartice GeForce 4 MX 440, torej srednji od modelov, opremljen s pomnilnikom DDR. Novi GeForce se v akciji obnese bolj mlačno. Sicer je veliko hitrejši od dandanes najbolj prodajanih modelov MX, torej kartic MX-400, a vendar se bojim, da to ni dovolj. Pomanjkanje obeh shaderjev je težko preboleti, še posebej, ker ATI rovari s svojim Radeonom 8500LE, ki je polno združljiva kartica z DirectX 8.1.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

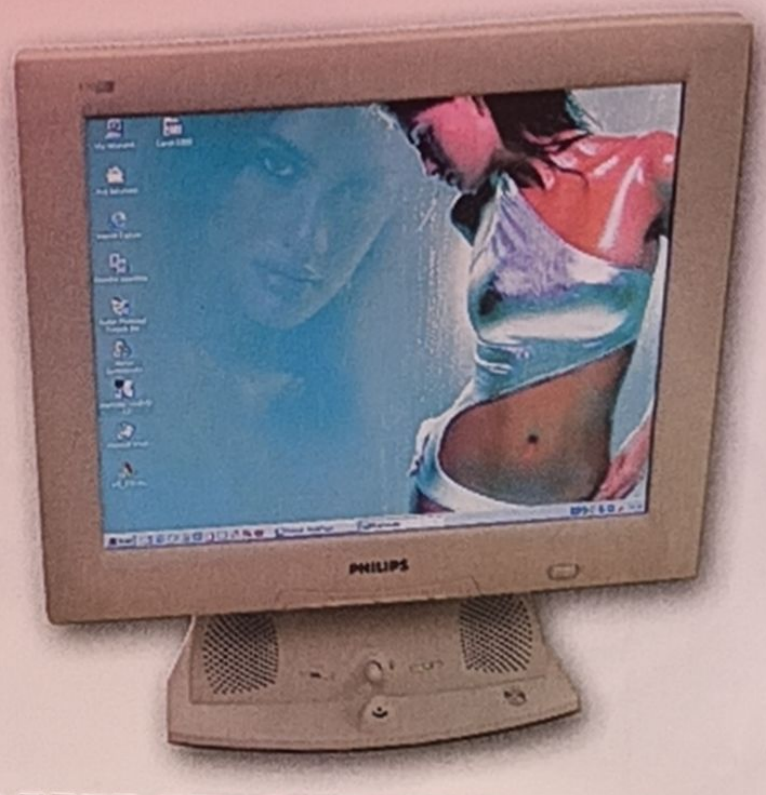
Procesor GeForce 4 MX 440
Pomnilnik 64 Mb DDR
Hitrost jedra 240 Mhz
Hitrost pomnilnika 405 Mhz
Najvišja ločljivost 2048 x 1536
Dodatno TV izhod, dodan TV kabel
Priložena programska oprema *Gunlok, Dronez,* Winfast DVD
Na spletu www.winfast.com.tw
Prodaja JAE d.o.o., (01) 589 6200

PCFOcena

↗ Kartica je poceni, zraven dobimo dve igri
↙ Manjkata pixel in vertex shader. Sramota!

„Škoda, da so kartico pohabili. Lahko bi bila res prava prodajna zvezda."

81 %



PHILIPS 170B2M

271.690 SIT Philips

Zanimiv LCD zaslon. Ampak, je vreden te cene?

LCD zasloni si utirajo pot v naše domove. Čeprav so cene 15-palčnežev še nekoliko visoke, se pohoda ploskih zaslonov ne da zaustaviti. No, Philipsov 170B2M je eden prvih predstavnikov 17-palčne LCD generacije v naših laboratorijih in kot tak nas je nekoliko razočaral.

Pa začnimo v telegrafskem slogu: Philipsova vidna površina je praktično enaka vidnemu polju 19-palčnih katodnih zaslonov. Kar je dobro. Cena zaslona je dvakrat višja od cen kakovostnih 19-palčnih katodarjev. Kar je slabo. In s čim torej upravičimo takšno načetje denarnice? Hja, zaslon na mizi zavzame res malo prostora in tudi estetika je všečna. Zaslon je, kot je običajno, vrtljiv za 90 stopinj, medtem ko ga lahko nagnete naprej za 30 stopinj. V precej velikem podstavku se nahaja večpredstavnostna komponenta zaslona: dva zvočnika in mikrofon, skupaj s preprosto konzolo za nastavljanje jakosti. Kot bi pričakovali od zvočnikov »plastik-fantastik«, kakovost zvoka ni kaj prida, vendar zadostuje za osnovne potrebe.

170B2M se lahko pohvali z dobro zasnovanim zaslonskim menijem, ki pa morda ponuja nekoliko premalo nadzora nad samo kakovostjo slike. Pri Philipsu namreč prihaja do degradacije kakovosti signala in nekateri deli slike postanejo motni. Drugače pa je ta zaslon odrešitev za vse, ki cele dneve strmite v besedilo, saj so pisave zelo ostre. Žal je grafika nekaj slabša, saj so robovi ikon zamegljeni in včasih je mogoče opaziti duhove (kot če bi nek objekt videli dvojno), poleg tega pa je zgornji del zaslona temnejši od spodnjega – tega nam ni uspelo odpraviti niti po večurnem nastavljanju.

→Podrobnosti

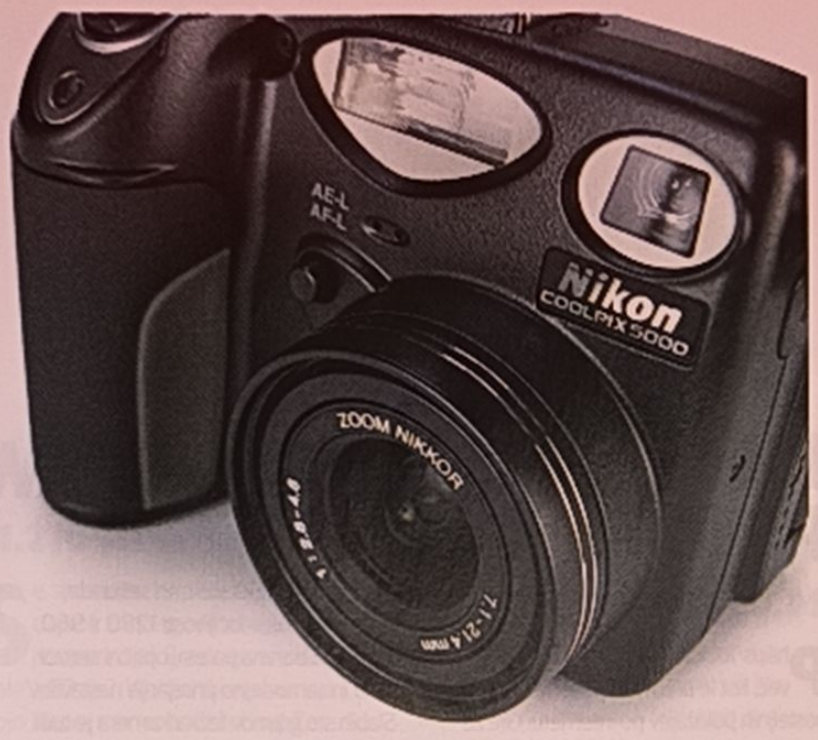
Velikost 17-palčni TFT
Največja ločljivost 2048 x 1024/75 Hz
Barve 16,7 M
Svetloba 250 cd/m2 (candel/m2)
Kontrast 400:1
Naklon 30o (90o vrtenje)
Zaslonski meni Da
Priključki DVI-I (digitalni & analogni), VGA
Splet www.philips.com
Prodaja PC Hand Computers, (01) 530 08 00

PCFOcena

↗ Velika vidna površina, oster prikaz besedila
↙ Motnje na zaslonu, cena

»Ne alfa in omega LCD zaslonov, pa čeprav je pogled nanj res impresiven.«

78 %



COOLPIX 5000

360.000 SIT Nikon

Kamera s petimi megapiksli je prišla, zavita v meglo. Ali nas s svojo kakovostjo lahko odpihne?

Da, res je drag. In treba se je potruditi, da največ iztisnete iz njega. Res je tudi, da ponuja več, kot nas večina potrebuje. Vendar pozabite na smiselnost naložbe – poglejte, kaj se zgodi, ko svojo zavest zapišete racionalnosti: namesto SLK300, na koncu ostanemo z Zastavo 101.

Samo stališče denar-ni-pomemben bo prodajalo Nikonove kamere. Profesionalni fotografi, ki potrebujejo zamenljive leče, ga bodo le stežka vzeli za svojo kamero. Čeprav je velikost slike, 2.560x1.920, dih jemajoča (gre za sliko, ki meri 91,44 x 63,5 cm!) in četudi lahko samodejne nastavitve izklopite, bodo profesionalni fotografi še vedno pogrešali stvari, ki jih pri nakupu iščejo.

Za amaterske nadebudneže, ki stavijo na kakovost in modne muhe, pa bo Nikon 5000 zastrašujoče dobro orodje. S samodejnimi kontrolami bodo celo najbolj nerodni bodo snemali slike vredne občudovanja. Izberite sončen dan in se napotite na deželo ter naredite nekaj posnetkov pomladanske pokrajine. Božansko! In tokrat ne boste potrebovali nahrbtnika, saj je Nikon 5000 lažji od vaše vesti, medtem ko lahko 32 Mb kartica shrani 26 posnetkov najvišje velikosti. Če tiskate na 15x10 cm foto papir, lahko zmanjšate kvaliteto in ne boste opazili razlike, kapaciteto pa boste zvišali na 51 posnetkov.

Če je ostalo še kaj prostora za kritike (če odmislimo ceno), da je kamera morda malce majhna. Ima preko ducat gumbov posejanih po dveh površinah, od katerih je vsaka manjša kot nekaj kvadratnih centimetrov. Če imate težave pri tipkanju SMS sporočil, potem boste pri Nikonu potrebovali nekaj potrpežljivosti. Vendar pomislite – tudi Ferrarija ne kupite zato, ker je praktičen.

PCF

→Podrobnosti

CCD 1,6 cm, 5.24 million pikslov
Velikosti slike 2,560 x 1,920, 2,560 x 1,704, SXGA, UXGA, XGA, VGA
Leče 3x Zoom-Nikkor
Digitalni zoom Do 4x
Goriščna razdalja 50cm do neskončnosti, 2cm do neskončnosti (makro)
Povezljivost USB
I/O A/V izhod
Mere 101.5 x 81.5 x 67.5mm
Teža 360g (brez baterije)
Na spletu www.nikon.co.uk
Prodaja Grafo d.o.o., (01) 433 7392

PCFOcena

↗ Odlične slike, navdušujoče lahek
↙ Pogrešamo nekatere koristne možnosti, drag

"Hedonistična digitalna kamera, ki nivoja kvalitete slik dvigne na najvišjo raven."

85%

AVERMEDIA BOXTV

39.054 SIT EC d.o.o., www.ecdoo.si

Zunanji TV tuner, ki vam omogoča gledanje televizije na monitorju, ne da bi vklopili računalnik. Ideja ni slaba – preprosto povežite škatlo z monitorjem, vanjo vklopite VGA kabel in – voila. Brez kakršne koli namestitve ali gonilnikov.

Ob že obveznem (in tokrat) kakovostnem daljinskem krmilniku, in funkcijah, kot je bujenje, je omembe vredna možnost priklopa surround zvočnikov ter teletekst. TV slika je v razredu kakovostnejših kartic drugih proizvajalcev, tudi računalniška slika pa kljub prenosu VGA signala skozi škatlo ne izgubi na kakovosti.

Žal pa se največja prednost tunerja izkaže tudi za njegovo pomanjkljivost. Zadeva bi naj omogočala možnost prikaza slike-v-sliki, vendar nam kljub najboljši volji tega ni uspelo pričarati. Tako smo ostali prikrajšani za že tradicionalno spremljanje nogometnih tekem med pisanjem zadnjih člankov, pa tudi možnost zajemanja slike je odpadla. Tudi samo programiranje kanalov se zaradi tega ne more primerjati s tistimi pri klasičnih TV karticah, pa tudi cena ni najnižja.

PCF

↗ TV brez priženganega računalnika, surround
↙ Neroden vmesnik, cena

»Odlična ideja, vendar pomanjkanje nekaj funkcij. Odločitev je vaša.«

75%

WAITEC HAVIN

34.690 SIT Waitec

Mar se Waitec ukvarja le še s prenosnimi predvajalniki MP3?

Da, res Waitecovi ponudbi glasbenih pripomočkov za rekreativce ni videti konca. Jammin', Havin HipHop in še prenekatere kombinacije predvajalnikov in zapisovalnikov, se pri nas očitno dobro prodajajo. Smo mar Slovenci narod rekreativcev? So prenosni predvajalniki MP3 rešitev za tarnajoče slovensko zdravstvo?

Glejte, če bi mi dohtarji pred nosom mahali z Waitecovim Havinom, še vedno ne bi grizel v hrib, bi pa zelo resno razmišljaj o mahinaciji, s katero bi jim ga odtujil. Tokrat tajvanski oblikovalci niso segali po jabolčnih vzorih in zato je Havin všečno industrijske oblike. Očitno so njihovi ergonomi popenili, ko so videli Jammin' in so tokrat ustvarili lep grafični vmesnik, ki je za moj okus malce preveč naphan, vendar izpisuje vse potrebne informacije o predvajani skladbi, vključno z MP3 ID. Konzola na predvajalniku je prijetna na pogled in je primer funkcionalne preproščine in, kar je najpomembneje, tipke imajo dovolj poudarjen hod, da človek ve, kdaj je nanje pritisnil. Tokrat so se krivooki računalničarji izprsili, saj so pomislili celo na daljinski krmilnik, ki je posebna zverinica. Priključite ga na izhod za slušalke, nanj vtaknete slušalke, nato pa s štirimi tipkami in enim potenciometrom krmilite vse funkcije napravice. Intuitivno in nasploh fletno. Havin bosta dve AA bateriji poganjali kakšnih 10 ur.

Boljša strojna oprema, manj priboljškov – tokrat ni nobenih naramnic ali torbice za nošnjo, saj tajvanci to ponujajo pod "dodatno opremo". Fej! In še vedno trdim, da je Vitaminic navadna pocarija v primerjavi s (pokojnim) Napsterjem.

Boštjan Uršič

PCFOcena

↗ Lep vmesnik, kakovostne slušalke, daljinski krmilnik
↙ Premalo poudarjeni basi, pomanjkanje dodatne opreme

"Kupite Havin in se odpravite na tek. Koristilo vam bo." **89%**

→Podrobnosti

Podprti formati ISO 9660, multisession, CD-DA, Enhanced CD, CD-ROM XA
Bitni razpon MP3 8-320 Kbps
Dimenzije 130 x 150 x 30 mm
Napajanje 2 AA baterij, napajalnik
Priključki Slušalke, line-out
Teža 250 g
Web www.waitec.com
Prodaja Acord-92, (01) 583 72 30

PHILIPS TOUCAM PCVC 740K

24.600 SIT PC Hand

Philips ToUcam Pro vam nudi še kaj več, kot le predvajanje nemogočih posteljnih položajev po internetu. Gre za sposoben plastičen pripomoček z vgrajenim mikrofonom in tako daje možnost video konference ali video pošte ipd. Osnovni paket zaenkrat še ne podpira *Windows XP* (gonilniki so na Philipsovi spletni strani), velikost zadevice je zanemarljiva, oblika pa podobna jajcu in dovolj simpatična, da ne bo motila vaših estetskih zahtev.

Kamero priklopimo preko vhoda USB, kakovost pa bi morala zadovoljiti vsakogar, ki potrebuje tovrstno elektroniko. Zajemanje videa do ločljivosti 640 x 480 in 60 sličic na sekundo, zajemanje slik v ločljivosti 1280 x 960, 24-bitna barvna paleta, optični senzor CCD in samodejno prirejanje nastavitev. Slabih sto gramov težka kamera je tudi dovolj preprosta za uporabo, z vgrajenim avtomatskim ostrenjem slike pa bi zadevica pridobila še dodatne točke na PC Formatovi lestvici uporabnih kuhinjskih pripomočkov. Ker je to treba početi ročno, bom pač rekel: „Smola."

PCFOcena

↗ Preprosta, odlična kvaliteta slike
↙ Nerodno zlomljivo stojalo, slaba kakovost zvoka

»Uspešen poskus vdora v našo zasebnost. « **75%**

POMEMBNO OBVESTILO DVD IZDAJA IN WINDOWS XP

Na nekaterih konfiguracijah računalnikov se lahko zgodi, da imajo Windows XP težave s prepoznavanjem DVD diska v vaši enoti. Rešitev obstaja – le sledite naslednjim navodilom. Vstavite DVD disk v pogon in nato z desnim gumbom miške kliknete na črko pogona v Explorerju. Izberite Properties. Nato v zavihku Hardware označite DVD in še enkrat kliknete Properties. Za tem v zavihku Volumes kliknete na gumb Populate, nakar zaprete vsa ta okna in še enkrat v Explorerju kliknete na črko DVD pogona. Prikazala se vam bo vsebina DVD diska, po kateri lahko potem brskate in deluje vse, razen autoruna.

Naši tehniki vztrajno poskušajo odkriti, zakaj prihaja do teh težav in upamo, da bo do izida naslednje številke problem eliminiran. Za morebitna vprašanja nas pokličite na 02 330 330 0.

WAITEC HIPHOP

31.210 SIT Acord-92 d.o.o., www.acord-92.si

Se spomnite Nape – svoj čas najbolj znanega predvajalnika, ki je uporabljal 8-centimetrske ("ta male") CD-je? Waitec danes ponuja svojo Napo, z imenom HipHop. Za razliko od ostalih predvajalnikov, pri HipHopu LCD prikazovalnik ni nameščen na enoto, temveč na daljinski krmilnik in kljub omejenemu prostoru ne gre za pogrom nad estetiko. Slušalke so staromodnega formata, z gobicami, ki pokrivajo ušesa in so kljub cenenemu izgledu kakovostne in gobici učinkovito dušita neželen zunanji zvok.

HipHop se nahaja preko baterij AAA, ki so žal nekoliko dražje od navadnih. Žal pa je zato krajši tudi čas delovanja, ki v najboljšem primeru (beri: z najdražjimi baterijami) znaša 6 ur, drugače pa boste glasbo poslušali le kakšne tri do štiri ure. Vendar pa je največja slabost HipHopa format medija, ki kljub cenenosti kapacitativno več ne zadošča današnjim potrebam.

Boštjan Uršič

PCFOcena

↗ Lepo oblikovanje, kompaktnost
↙ 8 cm CD-ji, kratkotrajnost delovanja

"Le za skrajne ljubitelje Nape, ki ji je dovolj približek." **75%**

FREECOM BEATMAN

38.412 SIT JAE d.o.o., www.jae.si

Da, še en predvajalnik MP3 in še eden izmed tistih, ki uporabljajo 8 cm CD-R. Čeprav lahko nanje spravite le 185 Mb podatkov, to še vedno pomeni, da se lahko zabavate dve uri in pol. Zato pa Beatman ne podpira standarda WMA. Kakovost glasbe je izredna, nenazadnje zaradi Sennheiserjevih slušalk, ki zmorejo predvajati širok frekvenčni razpon in jih ni strah prodornih basovskih linij.

A tako kot vedno, ima tudi Beatman nekaj slabosti. Freecom je v paket pozabil priložiti torbico ali naramnice, tako da boste morali predvajalnik spraviti v žep ali kam drugam. Naslednja slabost so mini CD-ji, ki so sicer poceni, vendar predvajalniki klasičnih 12 cm CD-jev niso toliko večji, zato pa ponujajo celih 700 Mb skladiščne kapacitete. Waitecov Havin je eden izmed primerkov takšnih naprav, ki je po vrhu še cenejši. Po domače, boljši je en 700 Mb CD kot trije po 185 Mb.

Boštjan Uršič

PCFOcena

↗ Prenosljivost, odlične slušalke
↙ Ne podpira WMA, ni torbice, mini CD-ji

»Prenosna alternativa večjim predvajalnikom.« **80%**

računalniški sistemi

dve leti garancije

AMD Duron, AMD Athlon
850MHz, 1000MHz, 1200MHz, 1600P+, 1800P+, 2000P+

izbor komponent po lastni izbiri

intel celeron, intel pentium 4
900MHz, 1200MHz, 1300MHz, 1700MHz, 1900MHz, 2200MHz

snemalniki LiteOn

24/10/40... 33.480 sit

32/12/40... 42.940 sit

matične plošče Elite

K7S5A (SB)... 22.680 sit
K7S5A (SB+LAN)... 23.160 sit

P4S5A (SB)... 29.520 sit

grafične kartice Gainward

PowerPack III Ti/450 (GeForce3 Ti200)... 59.200 sit
PowerPack I Pro/600 TV (GeForce4 MX440)... 38.900 sit
PowerPack I Ultra/700 XP GS (GeForce4 Ti4400)
PowerPack I Ultra/750 XP GS (GeForce4 Ti4600) KMALU!

grafične kartice Hercules

3D Prophet II MX400... 19.800 sit

32MB SDR, 200MHz CPU, 183MHz RAM

3D Prophet II Ti... 37.440 sit

64MB DDR, TV izhod
250MHz CPU, 400MHz RAM

3D Prophet III Ti200... 62.760 sit

64MB DDR, TV izhod
175MHz CPU, 400MHz RAM

3D Prophet Radeon serija
(Radeon 8500LE, Radeon 7500DV, Radeon 8500DV)

hladilni produkti Zalman

neslišni hladilniki (20dB)

6000-AlCu... 6.840 sit
6000-Cu... 8.760 sit

ZM-F1... 996 sit
ZM-F2... 1.320 sit

6500-AlCu... 8.520 sit
6500-Cu... 11.400 sit

Fan Mate 1... 828 sit

5005Al... 6.720 sit

ZM17-Cu... 5.520 sit
VGA heatsink

(več o produktih Zalman na http://www.mlacom.si/Novosti/INDEX/10-1-2002-zalman.htm)

ohišja Chieftec

midi (serija CS601)
črn... 20.280 sit
moder... 22.680 sit
srebrn... 22.680 sit

big (serija CS2001)
črn... 27.360 sit
moder... 28.920 sit
srebrn... 29.880 sit

(modra in srebrna modela imata ob strani dodaten ventilator)

mlaco d.o.o.
Opekarska 51A, Ljubljana
T:01/2839315 F:01/2839314
prodaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si

Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti!

PLOSKI ZASLONI

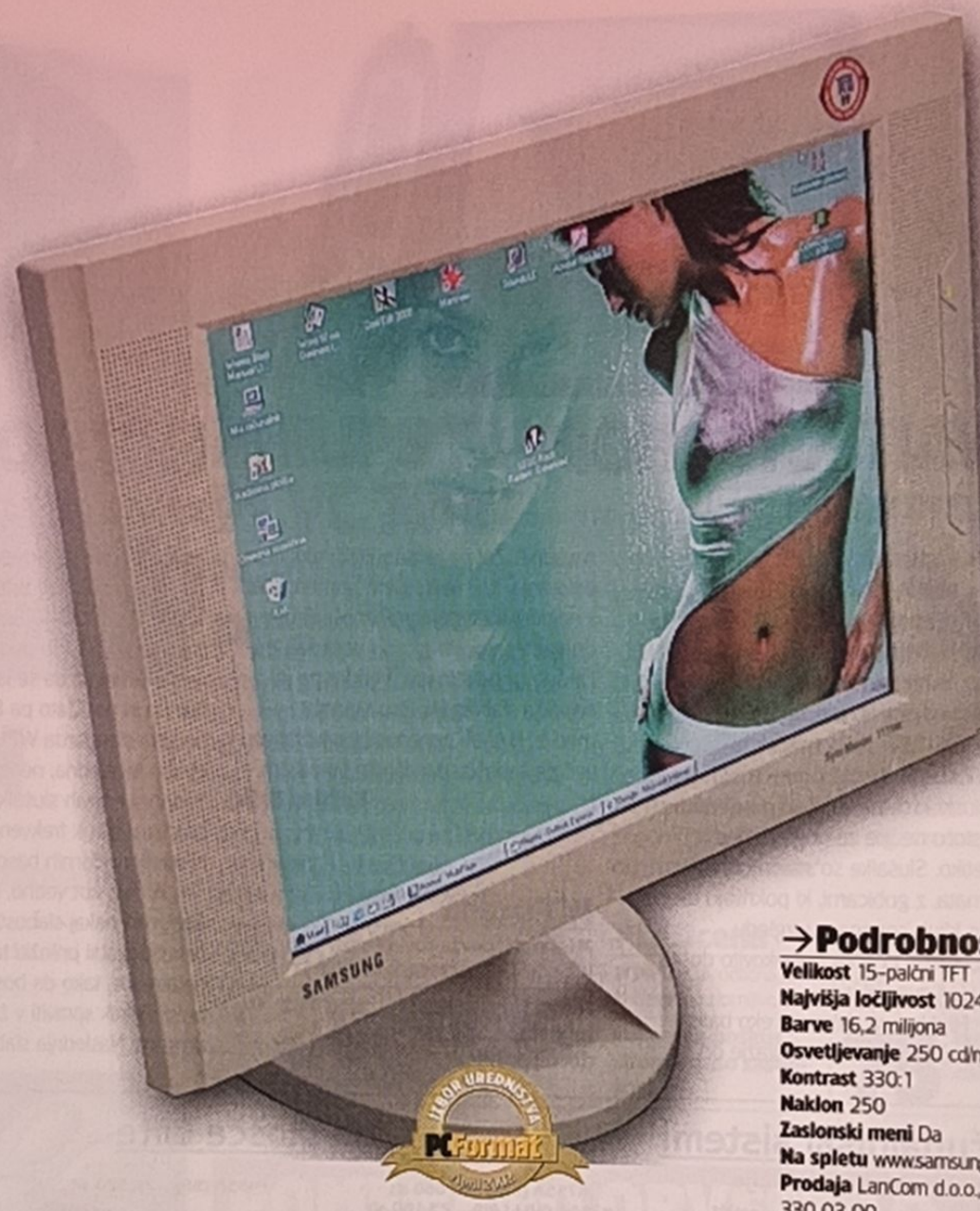
Najnovejši ploski zasloni so cenejši, veseljaški in zavist vzbujajoči.

Ploski zasloni so govno nekoč bili. Takrat ste za LCD (tekoči kristali) morali odšteti več sto tisoč tolarjev in ko ste z njimi poskušali igrati igre, ste odkrili, da zaslon enostavno ni mogel dohajati števila sličic na sekundo. Strelske igre so trpele za fenomenom duhov bolj kot *Šesti čut* in po petih minutah deskanja po internetu bi si bili najraje izpulili oči. Stvari so se spremenile: najnovejši ploski zasloni uporabljajo tehnologijo TFT (Thin Film Transistor), ki zmanjša količino duhov, poleg tega pa so hitrosti osveževanja višje kot kadar koli prej.

Dandanes je možno dobiti dober ploski zaslon za manj kot 130 tisočakov – to je še vedno več, kot običajni zasloni, a vseeno drobec vrednosti, ki bi jo bilo potrebno plačati še pred letom. Obenem pa za svoj denar dobite še večjo vidno površino: za razliko od CRT zaslonov, kjer morate posedovati 17-palčneža, če želite imeti 15 palcev vidne površine, 15-palčni TFT-ji zares ponujajo 15 palcev široko vidno polje po diagonali.

Ploski zasloni pa kljub napredku še vedno niso popolni – če potrebujete natančne barvne sheme ali pa če uživate v temačnih igrah, potem je večji CRT zaslon še vedno boljša izbira – vendar so odlični za domačo in pisarniško uporabo, še posebej če vam na mizi primanjkuje prostora. Tako smo na našo mučilno mizo vklenili pet najnovejših TFT zaslonov, da bi izvedeli, ali je res že napočil čas, ko bomo katodne zaslone pometali v smeti.

Boštjan Uršič



→Podrobnosti

Velikost 15-palčni TFT
Najvišja ločljivost 1024 x 768
Barve 16,2 milijona
Osvetljevanje 250 cd/m2
Kontrast 330:1
Naklon 250
Zaslonski meni Da
Na spletu www.samsung.co.kr
Prodaja LanCom d.o.o., (02) 330 03 00

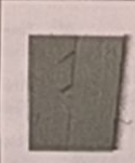
Kako smo testirali

Naše laboratorijske podgane so mežikajoče pogledale v svet ...

Za testiranje ploskih zaslonov smo izkopali najtemnejše ZF DVD-je v naši posesti (vključno z *Blade Runnerjem*) in si ogledali, kako uspešno se ti zasloni spopadajo s temačnimi filmi. Nato smo ugasnili luči in naložili *Deus Ex*. Ker imajo ti zasloni težave s prikazovanjem črnih površin, sta oba testa prikazala, kateri zasloni so najboljši za filmofile in igralce. Nato pa smo se odločili za bolj resen pristop in smo uporabili video diagnostično orodje *DisplayMate*. Tako smo dobili najboljšo primerjavo, na koncu pa smo zaslone preizkusili še ob naravni in umetni luči, da bi ugotovili, ali so slike dovolj jasne za udobne internetne in besedilniške seanse.

SAMSUNG SYNCMASTER 151BM

131.290 SIT Samsung



Samsung je eden vodilnih proizvajalcev TFT zaslonov in tudi njegova najnovejša ponudba ne razočara. Veste, ko primerjam ta super tanki Samsungov zaslon z njegovim visočanstvom, Sonyjevim G200P, mi možgani zaradi razlike v teži in velikosti skorajda odpovedo. Tehnologija je res precej napredovala. Samsungov beli zaslon, ki ga obrobljata dva 1,5 W zvočnika, počiva na precej velikem podstavku ki, kar je nenavadno, omogoča nastavitev zaslona tako po višini kot po naklonu. Najboljše pa je, da lahko zaslon zavrtite za 900 in delate v portretnem načinu, kar pride še posebej prav pri obdelavi besedila. Ker Okna tega trika ne podpirajo, boste v ta namen morali naložiti priloženo programsko opremo.

Seveda mu to ne bi kaj veliko koristilo, če zaslon ne bi bil kakovosten. Tako pa je kakovost slike odlična, barve so živahne in čeprav zaslon še vedno trpi za občasnim prekomernim osvetljevanjem, le-to ni preveč moteče. Od vseh zaslonov kar smo jih testirali, je Samsungov tisti, ki bi ga kupili.

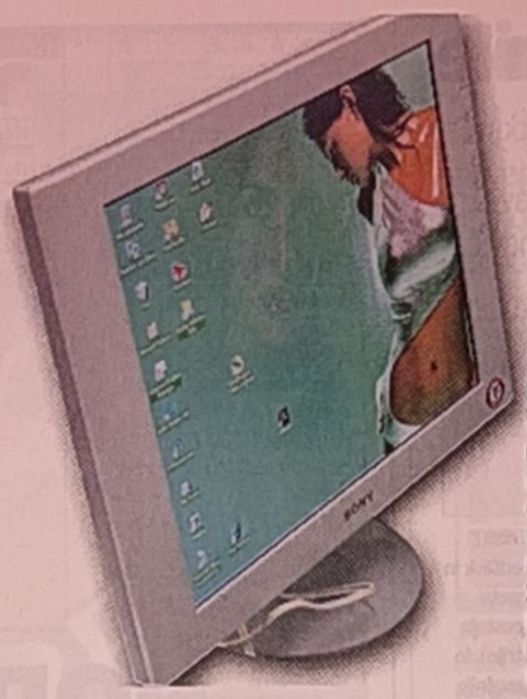
↗ Odlična kakovost slike, nastavljiv podstavek
↙ Malce premajhen za igranje in gledanje

»Odličen zaslon z lepim izgledom in ne previsoko ceno.«

90%

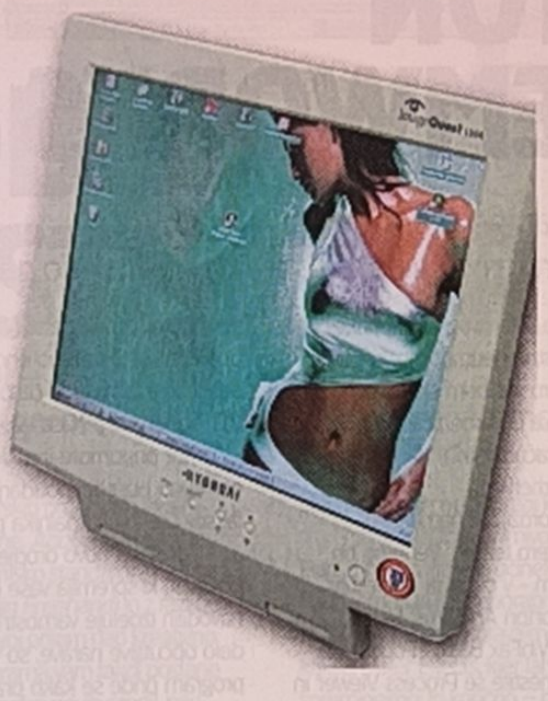
→HERCULES PROPHETVIEW 720

Velikost 15-palčni TFT
Najvišja ločljivost 1024 x 768
Barve 16,7 milijona
Osvetljevanje 230 cd/m2
Kontrast 300:1
Naklon 250
Zaslonski meni Da
Na spletu www.hercules.com
Prodaja Jae d.o.o.,
(01) 589 62 00



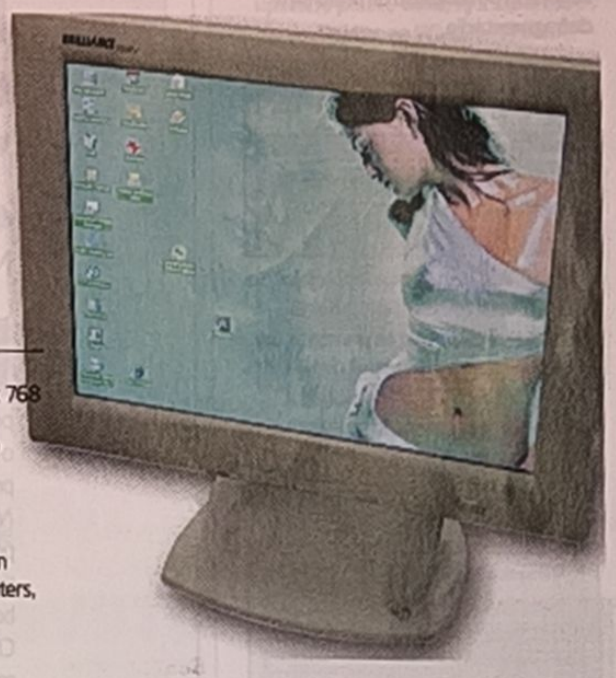
→SONY SDM-S51

Velikost 15-palčni TFT
Najvišja ločljivost 1024 x 768
Barve 16,7 milijona
Osvetljevanje 250 cd/m2
Kontrast 300:1
Naklon 250
Zaslonski meni Da
Na spletu www.sony.com
Prodaja EC d.o.o.,
(01) 434 15 40



→HYUNDAI IMAGEQUEST L50A

Velikost 15-palčni TFT
Najvišja ločljivost 1024 x 768
Barve 16,7 milijona
Osvetljevanje 200 cd/m2
Kontrast 200:1
Naklon 250
Zaslonski meni Da
Na spletu www.hyundaiq.com
Prodaja E-misija d.o.o.,
(01) 544 30 55



→PHILIPS BRILLIANCE 150P2

Velikost 15-palčni TFT
Najvišja ločljivost 1024 x 768
Barve 16,7 milijona
Osvetljevanje 250 cd/m2
Kontrast 300:1
Naklon 250
Zaslonski meni Da
Na spletu www.philips.com
Prodaja PC Hand Computers,
(01) 530 08 00

HERCULES PROPHETVIEW 720

128.389 SIT Guillemot

Herculesov zaslon je namenjen domačim uporabnikom in sedi na majhnem železnem »bumerangu«, obarvan pa je kovinsko modro. Gre za težak zaslon, ki pa izgleda čudovito. Tudi ko ga boste vključili, ne boste razočarani. Neželena osvetljenost ni premočna, da bi motila igre ali DVD, barve so ostre in živahne – morda še nekoliko preveč, zato je dobro, da lahko v zaslonskem meniju spremenite nastavitve. Naša edina resna pripomba je, da podstavka ni mogoče premikati, kot bi si želeli.

↗ Lepo oblikovanje, odlična kakovost slike
↙ Temelji na starejši tehnologiji

»Privlačen zaslon, ki lahko stopi ob bok najboljšemu.« **85%**

HYUNDAI IMAGEQUEST L50A

145.680 SIT Hyundai

Serija Imagequest je priznana kot ena izmed boljših na področju TFT zaslonov, vendar je model L50A vstopni. Gre za zelo kakovosten monitor, ki pa ga ni mogoče obračati v portretni način. Tudi kakovost slike je dobra, čeprav so črne površine za naš okus le malce preveč osvetljene. Drugače pa so barve žive in slika je lepo ostra, žal pa splošen dober vtis nekoliko pokvari slaboten kontrast, ki ga nikakor nismo uspeli nastaviti po naših željah.

↗ Dobra slika pri normalni osvetljenosti
↙ Nenastavljiv podstavek, kontrast

»Zaslon, za pisarniško rabo, a so za to ceno na voljo boljši.« **77%**

SONY SDM-S51

166.141 SIT Sony

S51 je nedvomno eden lepše oblikovanih zaslonov, kar je tako ali tako Sonyeva značilnost. Za to podjetje je manj značilna druga lastnost zaslona: povprečna slika. Tako kot vsi zasloni na testu, je S51 užitek uporabljati ob vsakdanjem delu, vendar pa pri tovrstnih testih odločajo nianse: vidna je razlika med osvetljenostjo zgornjega in spodnjega dela zaslona, poleg tega pa se v sivinah in črninah kdaj pojavijo odtenki rožnate barve. Za to ceno? Ne, hvala.

↗ Lepo oblikovanje, nobenih motenj v sliki
↙ Manjše napake v barvah, cena

»Sony naj nam naredi uslugo in zniža ceno temu zaslonu.« **74%**

PHILIPS BRILLIANCE 150P2

172.290 SIT Philips

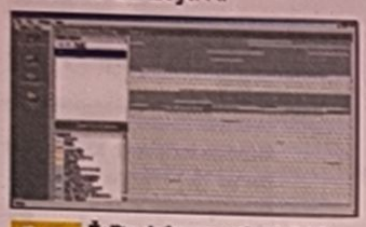
Joj, kako drag zaslon. 170 tisočakov se ob takšnem spuščanju cen zdi pravi rop. Sicer je treba takoj priznati, da ponuja Philips lepo sliko, ki jo sicer moti rahla osvetljenost črnih ploskev, vendar je splošen vtis dober. Besedilo je lepo berljivo in splošno gledano, je to eden boljših zaslonov na testu, vključno z lepo oblikovanim zaslonskim menijem. Poleg cene bi Philipsu morda očitali še nerodno postavitev tipk in njihov nekoliko čuden odziv. Ko bo njegova cena padla za kakšnih 40 tisočakov, se postavite v vrsto zanj.

↗ Kakovostna slika, dobra izdelava
↙ Cena, nerodne tipke

»Lep zaslon, vreden greha, 170 tisočakov pa nikakor ne.« **81%**

Oddaljen le za klik

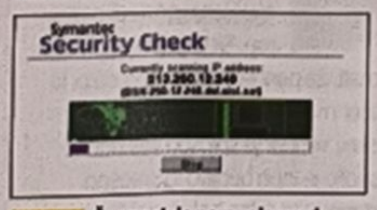
Delo z *NSW* je enostavnejše od priprave sendviča s šunko za zajtrk.



01 **Želite defragmentirati disk? Kliknite na orodje SpeedDisk in na gumb z zeleno piko (če ga uspete zgrešiti, je vaša prva naslednja postaja okulist in očala z enormno dipotrijo). In to je vse. No ja, izklopite ohranjevalnik zaslona in po možnosti ne prekinjajte defragmentacije.**

02 **Vaši *Windows* pokašljujejo? Se vam zdi, da bi lahko delali bolje? Zakaj pa potem ne preverite, kaj je narobe? Če ste si že uspeli namestiti *SystemWorks*, jih tudi uporabljajte! *WinDoctor* je program, ki ga je (začuda) potrebno zagnati, da kaj naredi. Od iskanja in popravljanja napak v sistemu Windows vas loči le klik z miško.**

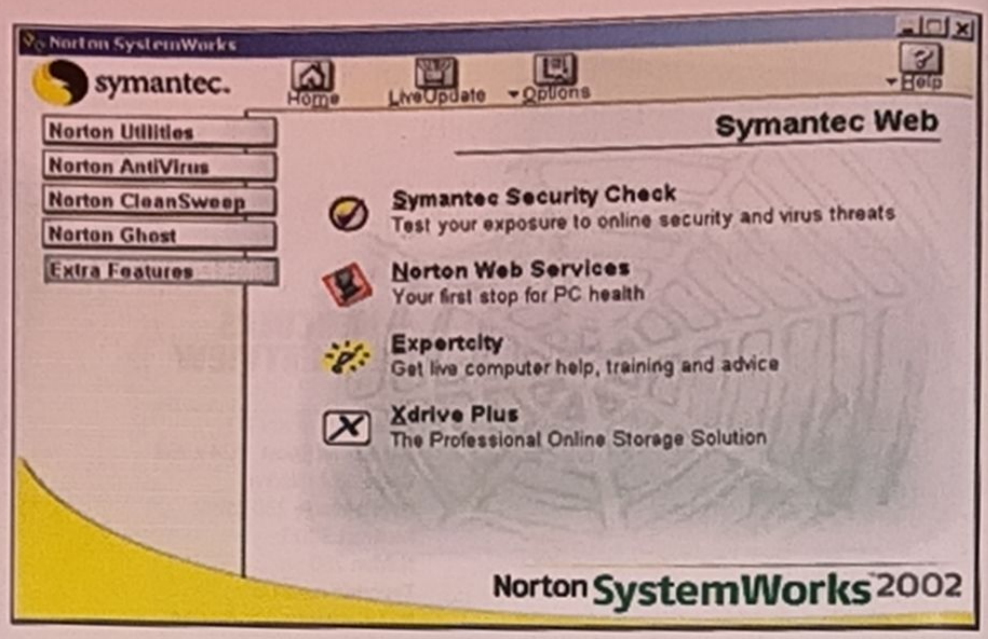
03 **Se vaš disk nezadržno polni, vi pa nimate niti najmanjšega pojma, kaj bi lahko izbrisali, brez da bi naredili kakšno škodo? Tukaj nastopi CleanSweep, prvi resnično uporaben program za odstranjevanje nepotrebne navlake na računalniku.**



04 **Če vas daje paranoja pred napadi od zunaj, lahko uporabite možnost Security Check, ki preko interneta pregleda vaš računalnik za virusi in možnimi oblikami vdora. Ker so določeni virusi prav nesramne sorte in lahko okužijo tudi vaš protivirusni program, je takšna oblika preverjanja zelo zanimiva tudi za domače uporabnike. Povrhu vsega pa tudi izveste, za kakšne vrste napada je vaš PC občutljiv.**

→Podrobnosti

Ponuja Popolno zbirko sistemskih orodij, vključno s protivirusnim programom in programom za izdelovanje varnostnih kopij sistema.
Potrebuje P 100 MHz, 32 Mb RAM, 160 Mb prostora na disku
Želi P II 233 MHz, 128 Mb RAM, 175 prostora na disku
Splet www.symantec.com
Zastopa CHS, (01) 280 6600



NORTON SYSTEMWORKS 2002

43.200 SIT, Symantec Corporation

Nova različica programskega paketa, ki bo počistil našo packarijo.

Norton SystemWorks je torej programski paket, ki nas lahko reši pred lastno neumnostjo. Kako, sprašujete? No, na hitro vas bom skušala popeljati skozi svet programske opreme za zaščito in odpravljanje napak na naših računalnikih. Napak programske sorte, da se razumemo.

NSW je torej paket orodij (in orožij), ki nam lahko pomagajo prebroditi marsikatero težavo. Verjetno bo najbolje, da vam jih predstavim – v osnovni namestitvi boste našli Norton Utilities, Norton AntiVirus, Norton CleanSweep, Norton Ghost, WinFax Basic in dodatne možnosti. Dodatno lahko namestite še Process Viewer in GoBack. Namestitev je enostavna kot le kaj, ampak pri tem programu bi pa to že pričakovali.

Prvi komplet orodij, Norton Utilities, sestavljajo orodja za optimiziranje sistema in odpravljanje napak. V tem kompletu je program za defragmentacijo diska (ki je, mimogrede, boljši in hitrejši od tistega, ki vam ga ponuja Windows), orodja za iskanje in odpravljanje napak (podobna ScanDisku) ter orodja za optimizacijo in vzdrževanje sistema.

Norton AntiVirus je, kot že ime pove, protivirusni program. O njem ne bi izgubljala besed, saj je bil podrobneje opisan v prejšnji številki. Naj povem le to, da gre za izjemen protivirusni program z ogromno nastavitvami, ki je enostavno nadgradljiv.

Norton CleanSweep je komplet orodij za odstranjevanje programov, brisanje nepotrebnih datotek z diska, praznjenje internetnega medpomnilnika, čiščenje piškotkov in izdelavo varnostnih kopij.

Norton Ghost je orodje, za katerega ste po vsej verjetnosti že slišali. Gre za orodje za izdelavo zrcalnih slik sistema. S pomočjo takšne kopije sistema lahko v primeru hude napake sistem ponovno namestite v delujočem stanju.

WinFax je seveda program za pošiljanje in sprejemanje faks sporočil. Priložena različica ni pretirano razburljiva, je pa uporabna, tudi za zahtevnejše uporabnike. Deluje po enostavnem principu, da program deluje kot tiskalnik in datoteko, ki jo želite poslati, samo „natisnete" nanj. Nastavitve programa so čisto enostavne, k čemur pripomore intuitiven vmesnik. Mislim, da mi ni potrebno posebej poudarjati, da boste za pošiljanje faksov preko računalnika potrebovali modem.

Zanimivo novo orodje v paketu je že omenjeni GoBack, ki spremlja vaše delo z računalnikom in po vaših navodilih izdeluje varnostne kopije sistema. Če je vaše delo občutljive narave, so varnostne kopije nujnost in tak program pride še kako prav. Edino nerodno je, da teče v ozadju in je precej požrešen, tako da ga na starejših mlinčkih z malo sistemskega pomnilnika ni modro uporabljati. Slednje v bistvu velja za večino programov, ki tečejo v ozadju, saj se vsak odstotek pomnilnika in procesorskega časa na manj zmogljivem računalniku še kako pozna.

Zadnje orodje, ki je vključeno v programski paket, je t.i. Process Viewer, ki je precej podoben upravitelju procesov (Task Managerju) v *Windows*, le da vam omogoča podroben pogled tudi na vse knjižnice, ki jih določen program uporablja. V programu lahko končate določeno opravilo ali pa spremenite njegovo pomembnost.

O uporabnosti omenjenega paketa bi lahko debatirali v nedogled, saj je popolnoma res, da večino omenjenih orodij dobimo že v sistemu *Windows*. A vseeno ostaja dejstvo, da so Symantecova orodja neprimerno bolj dodelana in uporabna.

Barbara Banovič

PCFOcena

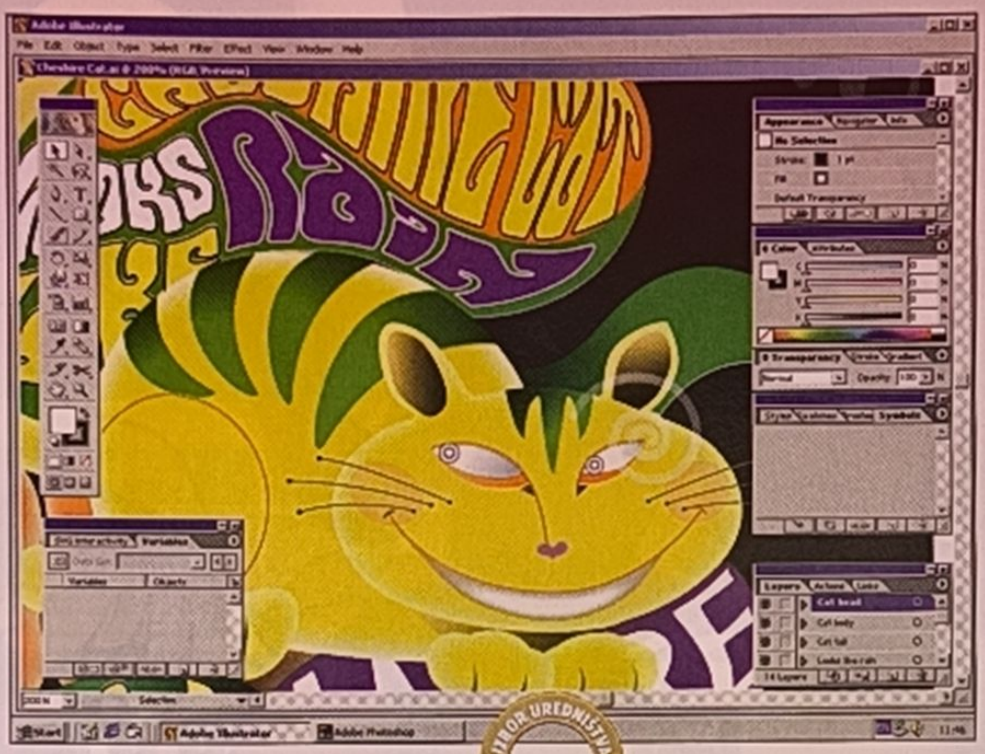
↗ Izjemen komplet sistemskih orodij, enostavnost uporabe
↙ Večina orodij je na voljo v *Windows*, cena

„Če privoščite svojemu sistemu le najboljše, si privoščite to zadevo. PC vam bo hvaležen."

89%

→Podrobnosti

Splošno Popolna grafična aplikacije za vektorje, internetna orodja, orodja za simbole, orodja za oblikovanje, učinek leče, dinamična podatkovna grafika
Potrebuje PII, 128 Mb, Win 98/ME/2000/XP
Želi P4, čim več pomnilnika
Internet www.adobe.co.uk/illustrator
Zastopa Medija, (01) 300 67 10



ADOBE ILLUSTRATOR 10

100.000 SIT, Adobe

Adobov težkakokategornik v vektorski grafiki se vrača z močnim udarcem za konkurenco.

Ko se pogovarjamo o risarskih programih, stvari gotovo niso tako zapletene. *Adobe Illustrator* je eden izmed dveh industrijsko standardnih aplikacij na tržišču (druga je *Macromedin Freehand*) in z različico 10 Adobe upa, da bo zategnil svoj prijem nad kreativno industrijo. In med uporabo programa vam takoj postane jasno, da so programerji dodali nekaj novih orodij, nad katerimi se izplača navduševati.

Igranje s simboli

Prvo takšno je orodje za simbole. Adobe je popeljal koncept simbolov – posamezne grafike so lahko shranjene kot simboli v knjižnici in nato poljubno uporabljene – na višjo raven. Prvo orodje je Symbol Sprayer. Ko ustvarite grafiko in jo shranite kot simbol, lahko to orodje uporabljate, da razpršite izbrano grafiko po dokumentu. Orodje Symbol Shifter nam ponuja inituitiven način za urejanje bližine simbolov. O orodjih Symbol Sizer in Symbol Spinner vse pove že njuno ime, delovanje obeh pa je praktično brezhibno. Zadeve se še polepšajo, ko naletite na Symbol Stainer, Screener in Styler tools. Symbol Stainer omogoča barvanje vsakega dela grafike posebej. Screener pa vam omogoči poljubno dodajanje prozornosti posameznim delom. Z orodjem Styler pa lahko priklopite kateri koli slog iz knjižnice na izbrani del grafike. Vsako orodje prihaja tudi v obliki čopiča, kar pomeni, da lahko dele grafike urejate sproti z dinamičnimi-spremenljivimi čopiči. Že samo ta orodja bi bila vredna 35.000 SIT, kolikor stane nadgradnja, vendar ima Adobe še nekaj trikov v rokavu.

Programerji so namreč prisluhnili željam uporabnikov in vpeljali orodja za sprotno ovijanje, zvijanje in utekočinjanje. Vsa orodja so v obliki čopiča, kar vam omogoča, da zvijate, pačite in deformirate vektorje na načine, ki so bili prej dostopni le ob uporabi kakšnega dragega dodatka.

Morda najbolj zanimivo novo orodje v programu pa je Flare. Predstavljajte si učinek žarometa na vektorski način. Kljub temu, da je to uporabno le pri kakšnem dodajanju osvetljevanja, pa se prava moč orodja pokaže pri izvozu v kakšen After Effects, kjer lahko učinek animiramo in spreminjamo. In končno – prenovljeno orodje Magic Wand vam bo na obraz pričaralo nasmeh in odstranilo vso nervozo pri izbiranju objektov, verjemite.

Režite z nasmehom

Adobe je dodal tudi obilje novih orodij za internet, med katerimi so najbolj opazna orodja za razrezovanje objektov, optimizacija po delih in dinamična podatkovna grafika. Hm, izrazi, ki vam morda ne pomenijo kaj veliko? No, zahvaljujoč novi možnosti Variables lahko definirate objekte kot spremenljivke in jih nato, s povezavo *Illustratorja* in primerne podatkovne baze, poljubno spreminjate povsod in kakor koli, le s spreminjanjem spremenljivke. Zveni zapleteno? V resnici s tem orodjem z lahkoto spreminjate oblikovanje dokumentov z npr. preklapljanjem logotipov ali spreminjanjem lastnosti besedila. In po vsem tem bi lahko dejali, da je edina pomanjkljivost, ki smo jo zasledili pri *Illustratorju 10* ta, da potrebuje hiter sistem za delovanje. Ko pa potegnemo črto, spoznamo da je Adobe *Illustratorja* izpilil in okrepil njegovo vlogo aplikacije za vektorsko grafiko.

PCFOcena

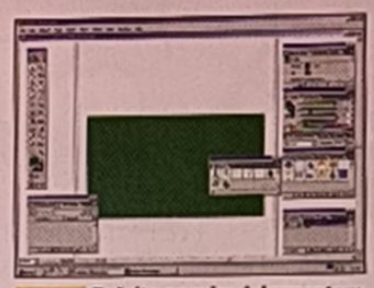
↗ Odlična vektorska in orodja za simbole, dobri dodatki za internet
↙ Počasno delovanje na starih sistemih

»Kot industrijski standard za vektorsko grafiko je *Illustrator 10* zares odlično orodje.«

91%

Simbolizem

Z uporabo *Illustratorjevega* novega orodja za simbole je mogoče enostavno zgraditi kompleksno sliko v minuti.



01 **Začnite z novim dokumentom in izberite orodje Rectangle. Narišite lik z zelenim ozadjem z uporabo palete Color, kjer izberete barvo. Pojdite na Window/Symbol Liberaries/Nature, da prikličete knjižnico s tematiko Nature.**

02 **Iz knjižnice izberite simbol Trees1 in nato Symbol Sprayer iz osnovne orodne vrstice. Nato s klikanjem in vlečenjem po strani namestite drevesa na vaš lik.**

03 **Da bi dodali nekaj globine, izberite orodje Symbol Sizer in povečajte drevesa v ospredju. Nato z uporabo Symbol Stainer potemnite drevesa v ozadju, tako da uporabite rjavo barvo iz barvne palete in jo pobarvate na simbol. Končno dodajte še nekaj simbolov, da bo slika videti zanimivejša.**

Vas bodo preslepile nizke cene ali se boste odločili za preverjeno EPSON-ovo kakovost?

Vprašanje je sicer zapleteno ampak odgovor je popolnoma preprost. Ne verjamete? Samo originalni EPSON-ov potrošni material je namreč prirejen in izdelan posebej za EPSON-ove tiskalnike in samo originalna EPSON-ova črnila omogočajo izpisovanje resnično ostrih, čistih in barvitih izpisov, hkrati pa podaljšujejo življenjsko dobo pisalnih glav tiskalnika. Podobno velja tudi za tonerje in razvijalne enote pri laserskih tiskalnikih ter za trakove pri igličnih tiskalnikih.

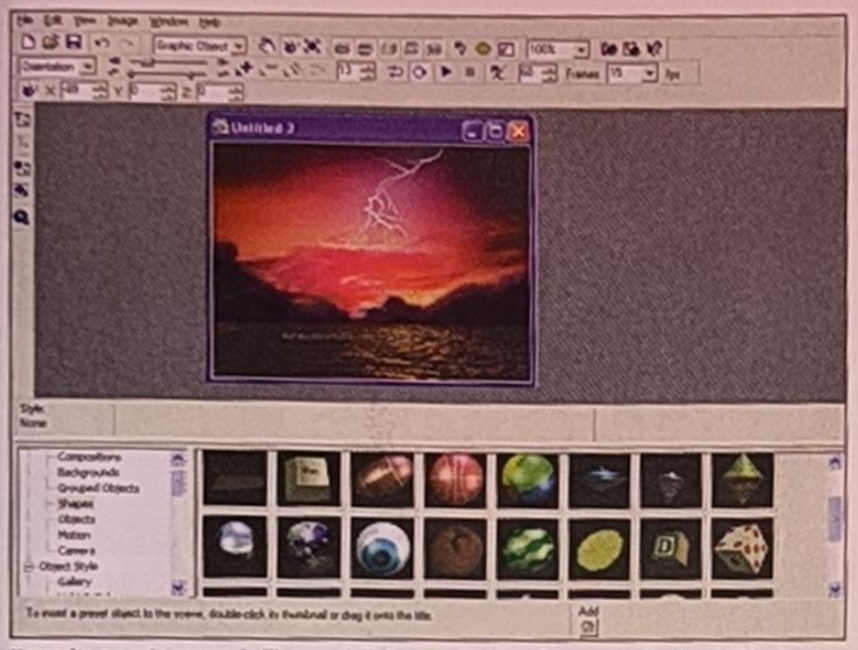
* zgornji znak najdete na originalnih kasetah s črnilom in na vidnem mestu v vseh certificiranih prodajnih mestih, ki prodajajo originalni in preverjeno EPSON-ov potrošni material. Seznam vseh certificiranih prodajnih mest lahko najdete tudi na spletni strani **www.repro.si/epson**

Napisano pa zagotovo ne velja za črnila s pretečenim rokom trajanja in pa za ponaredke, ki na zunaj lahko celo izgledajo kot originalna črnila. Ampak tem črnilom bi komaj lahko rekli črnila, kaj šele originalna ...

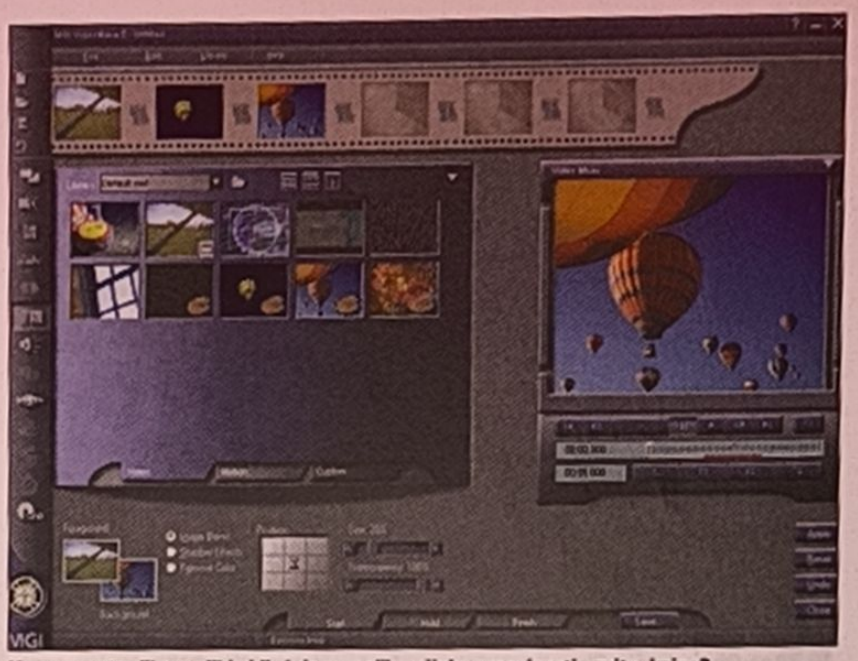
Zaradi vsega tega smo se v podjetju Repro, Ljubljana, d.o.o., ki je edini uradni EPSON-ov distributer v Sloveniji, odločili ves potrošni material iz uradnega vira označiti s posebno nalepko*, garancijo kakovosti in originalnosti. Zagotavljamo Vam, da so črnila s to nalepko originalna, kakovostna ter da omogočajo kakovostno delovanje tiskalnika skozi celotno življenjsko dobo!

Ne pustite, da bi Vas vlekli za nos!

EPSON®



Ustvarite popolne scene in jih za nadaljnjo uporabo shranite v mapo Grouped Objects.



Komponenta slika-v-sliki vključuje raznolike učinke prosojnosti - zvito, kajne?

ULEAD COOL 3D V3.5

17.000 SIT Ulead

Nove funkcije naredijo Uleadov program za animacijo grafike in besedila zares izjemen.

Nihče ne želi biti ne preveč ponosen lastnik dolgočasne spletne strani, zato je ponavadi hitra doza animacije nujna, saj tako stran postane bolj šarmantna. *Ulead Cool 3D* je pravo orodje za to opravilo. Ima jasen vmesnik, ki omogoča hitro izdelavo presunljivih učinkov, če delate z besedilom ali grafiko. Še posebej preprosta je izdelava besedila, vendar sedaj v kar dveh okusih. Lahko se odločite za klasična orodja Cool 3D ali pa uporabite nov modul. Ta se imenuje EnVector (program teče samostojno) in ponuja podoben paket orodij za izdelavo animirane vektorske Flash grafike. Uporaba je bliskovito hitra in program je odlična izbira za ustvarjanje animiranih naslovov in preprostih animiranih grafičnih objektov.

Cool 3D sam je bil podvržen obsežnim dodelavam. Ne samo, da lahko uvaža *Adobe Illustrator* datoteke, temveč ima nekaj čudovitih učinkov osvetljevanja - še posebej naj omenimo Lightning, ki bo elektrificiral vaše slike. Povrhu vsega je tukaj še nekaj metakrogel za izdelavo kompleksnih oblik iz preprostih obel in nov žični način za preprosto izdelavo 3D oblik.

Tudi animacijo besedil so predelali, kajti gibanje letega je sedaj veliko bolj tekoče. In ko ustvarjate vedno bolj kompleksne scene, jih lahko kot eno entiteto posnamete v mapo Grouped Objects in po želji prikličete nazaj. Na splošno ta najnovejša različica gradi na trdnih temeljih in ponuja odlične module, s katerimi boste zlahka izdelali fantastične animacije.

Matthew Richards

→Podrobnosti

Značilnosti *EnVector* za Flash animacije, uvoz *Adobe Illustratorjevih* datotek, animacija GIF, AVI in MOV, povleci in spusti učinki, idealen za pasice ali gumbe, nov žični način.
Potrebuje Pentium, 32 Mb, Win 98
Splet www.ulead.co.uk
Zastopa – (naročite preko spleta)

PCFOcena

↗ Izvoz v Flash, uvoz *Illustratorjevih* datotek, žični način, učinki
↙ Izrisovanje kompleksnih scen je lahko počasno

„Pri tej ceni ni bolj preprostega ali bolj praktičnega paketa za profesionalne spletne animacije." **90%**

MGI VIDEOWAVE 5

32.000 SIT MGI

Tisoči statistov? Milijonski proračun? Pozabite, z MGI-jevim paketom lahko filme izdelujete poceni.

Kamkorderji so bile napravice osemdesetih, a je ta tehnologija resnično pomagala le kroničnim nespečnežem. DV kamkorderji pa so nekaj povsem drugega, še posebej ko jih povežete s PC-jem s spodobnim urejevalnikom videa. VideoWave ima status najboljše izbire za domače uporabnike.

Za začetek je VideoWave 5 popolnoma združljiv z Windows XP. Ne samo to, peta različica ima popolnoma nov enkoder, ki je optimiziran za procesorje Pentium 4. MGI-jev program tudi prebije okensko omejitev video datoteke, ki znaša 4 Gb, tako da lahko sedaj popolnoma izkoristite svoj velikanski trdi disk. Omenimo še popolno združljivost s standardom DVD, tako da so lastni filmi DVD oddaljeni le še korak.

Pri MGI so ohranili tudi vmesnik, ki se je izkazal za tako uspešnega. Nekatere nekdanje revolucionarne značilnosti, ki so danes nekaj običajnega, vključujejo prepoznavanje scen in so dandanes uporabne kot nekoč.

VideoWave uporabniku omogoča izdelavo kompleksne zgodbe, ki jo poselite z video izrezki, sinhroniziranimi z zvočnimi sledmi (uporabite lahko glasbo ali govor s CD-ja), peta različica pa podpira tudi okenske datoteke WMA. Seveda lahko združujete različne formate videa, kot so AVI, MPEG in DV izrezki, paket pa je združljiv tudi z MPEG-1 in MPEG-2. In ko pride čas, da zaključite svojo mojstrovino, bo SmartDV prihranil dragocene ure in minute, saj bo obdelal le segmente, ki so bili spremenjeni. Še Ridley Scott bi zajokal od sreče.

Matthew Richards

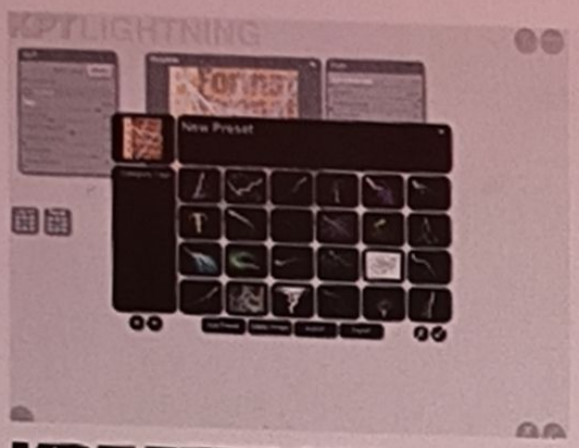
→Podrobnosti

Značilnosti Združljiv z MPEG-1 in MPEG-2, uvoz avdia Windows WMA, natančna sinhronizacija zvoka, široka paleta učinkov za prehode, preprosta organizacija videa, optimizacija za Pentium 4, združljivost z Win XP, video daljši od 4 Gb
Potrebuje PII, 64 Mb, Win 98SE
Želi 128 Mb, kartica za zajemanje videa
Splet www.mgieurope.com
Zastopa – (naročite ga preko spleta)

PCFOcena

↗ Združljiv z Win XP &WMA, MPEG enkoder, SmartDV
↙ Dolgi filmi bodo požrli vaš trdi disk

„Obilica posebnih učinkov in možnosti za prehode naredijo delo z *VideoWave* preprosto in zabavno." **89%**



KPT EFFECTS

50.000 SIT Procreate, www.procreate.com

Kai's Power Tools so se v sedmi izdaji preimenovali. Popularni vtiči za *Photoshop* in *PhotoPaint* imajo zavoljo domiselnega vmesnika in presenetljive idejne svežine skorajda kulten status med oblikovalci bitne grafike. Po tragičnem propadu podjetja Metatools so se izdelovanja lotili pri Procreate. Svež veter torej? *KPT Effects* sestavljajo Channel Surfing, Fluid, FraxFlame II, Gradient Lab,Hyper Tiling,Ink Dropper , Lightning, Pyramid Paint in Scatter. 9 novih, vsestransko uporabnih filtrov. Naj kot primer navedem Channel Surfing, ki vam dopušča prirejati učinke za vsak posamezen kanal slike. Ali pa Ink Dropper, s katerim po sliki polijete črnilo poljubne barve. In ga po želji animirate. Za ozadja bosta poskrbela izboljšan Frax Flame II in Gradient lab, ki je sedaj močno izboljšan in veliko bolj natančen, posebni učinki pa so v domeni Hyper Tilinga in Lightininga. S slednjim ustvarjate čudovito realistične strele. Pri pačenju in prelivanju slike pomaga Fluid, pri zabrisovanju pa Pyramid paint. Scatter je še posebej uporaben za izdelovanje slik s ponavljajočimi se vzorci. Z različnimi kombinacijami učinkov in orodji v *Photoshopu* lahko s tem dodatkom ustvarite skoraj karkoli. Niti domišljija ni več meja. **PCF**

↗ Fantastične možnosti, vmesnik
↙ Ne vsebuje filtov starejših različic

„Izjemen dodatek pri delu z bitno grafiko." **86%**

***Instant CD/DVD* se želi bosti s hudo konkurenco, kot je npr. Nero.**

INSTANT CD/DVD

18.000 SIT VOB

Kaj želite zapisati danes? In zakaj bi to želeli početi s to slabo kopijo *Nera*?

Kupite zapisovalnik CD ali DVD in verjetno boste v škatli našli kakšno različico *Nera* ali *Easy CD Creatorja*. Zakaj bi torej zapravljali denar za *Instant CD/DVD?* Zmožnost zapisovanja na DVD ni nič novega – Nero je to obvladal že v različici 5.5.4.0. Tudi avdio značilnosti niso to – Nero ima namreč Wave Editor. Čeprav se Instant CD/DVD ponaša z nekaj dobrotami, pa vam toplo priporočamo, da si raje nabavite kak profesionalen program, če se z zapisovanjem pogosto ukvarjate. Uporaba ni nič bolj preprosta kot pri *Neru* ali *Easy CD* Creator. Poženite program in napadlo vas bo šest izbir, ki poganjajo različne module programa. Čeprav lahko hitro izberete primeren modul, se čarovnik ne bo prikazal, dokler se ne boste odločili, kateri del Instant CD/DVD-ja želite uporabiti. To samo po sebi ni težavno, vendar pa morate prekiniti svoj tok misli in se osredotočiti na program.

Drugače pa program pokriva vse, od kopiranja diskov do izdelave video CD-ja. Prav zaradi možnosti izdelave varnostnih kopij podatkov bi morda bilo vredno razmisliti, če vam *Instant CD/DVD* ne ustreza bolj kot Nero. Podobna možnost v *Neru* omogoča le izdelavo kopij sektorjev trdega diska; z *Instant CD/DVD* pa to lahko počnete tudi z datotekami in ta dodatna funkcionalnost sploh ne oteži uporabe.

Kljub teh svetli točki pa človek resnično težko najde tehten razlog, da z *Instant CD/DVD* zamenja *Nera* ali *Easy CD Creator*. Če VOB ne bo hitro sklenil kakšne pogodbe o distribuciji v paketu z enotarni CD-R, se bojimo, da bo njegov program sameval na policah.

Mike Abolins

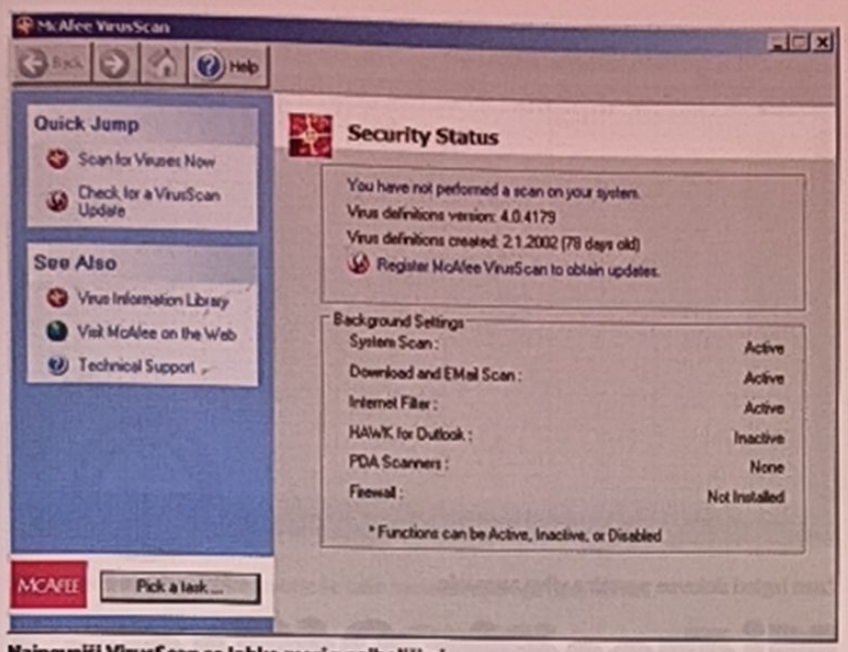
→Podrobnosti

Ponuja Podpira vse zapisovalnike CD/DVD, upravljanje z več projekti, podpora MP3, izdelava varnostnih kopij, podatkovna baza CD-jev z 1,5 milijona izvodov, podpora vsem metodam zapisovanja
Potrebuje P100, 32 Mb
Želi PIII-400, 64 Mb
Na spletu www.vobinc.com

PCFOcena

↗ Zna vse, kar obvlada *Nero*
↙ To pa je tudi vse

»Kralja zapisovanja sicer ne bo vrgel s prestola, lahko pa ga srepo pogleda.« **69%**



Najnovejši VirusScan se lahko meri z najboljšimi.

MCAFEE VIRUSSCAN 6.02

12.500 SIT McAfee

McAfee v novi preobleki izgleda privlačneje, kot bi pričakovali.

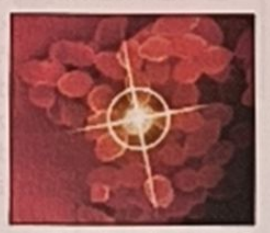
Da ne nakladam: *McAfee VirusScan* podpira pregledovanje fiksnih in izmenljivih medijev, elektronske pošte, datotek, snetih z interneta, ActiveX kontrol na spletnih straneh in žepnih računalnikov. V novi različici se končno lahko pohvali z drugačnim izgledom vmesnika, a bistveni napredek je dosegla funkcionalnost programa.

Namestitev in nastavitve znotraj programa so presenetljivo pregledne in preproste. Pregled celotnega sistema za virusi je trajal 29 minut, program pa je našel vse viruse, črve in trojanske konje, s katerimi je bil bombardiran in je tudi edini poleg *Norton Antivirusa*, ki je ignoriral „lažne" viruse (načeloma jih je moj disk poln – gre za zabavne mini programčke, namenjene paranju živcev tistega, ki ga prejme po elektronski pošti).

Da bi bila slika popolna, vsebuje nova različica tudi požarni zid, ki bi naj dodatno zaščitil vaš računalnik. Kako pa se dotični požarni zid obnese, pa je druga zadeva. Načeloma gre za dokaj statično zadevico, ki skrije vrata na vašem računalniku, ki bi jih lahko kak zlonamernež uporabil za to, da bi počel packarije z vašim silicijevim hišnim ljubljenčkom. To bi bilo pa tudi vse. Dodatnih nastavitev ni, a če imate stalen dostop do interneta, je vsak požarni zid boljši od nobenega.

Najlepše pri novi različici *McAfee VirusScana* pa je končno izboljšan vmesnik za snemanje nadgradenj. Nič več preklinjanja, nič več metanja topih predmetov v mimoidoče in absolutno nobenega kričanja več ne bo – nadgrajevanje definicij končno poteka z enim samim klikom. Poezija, vam rečem.

Barbara Banovič



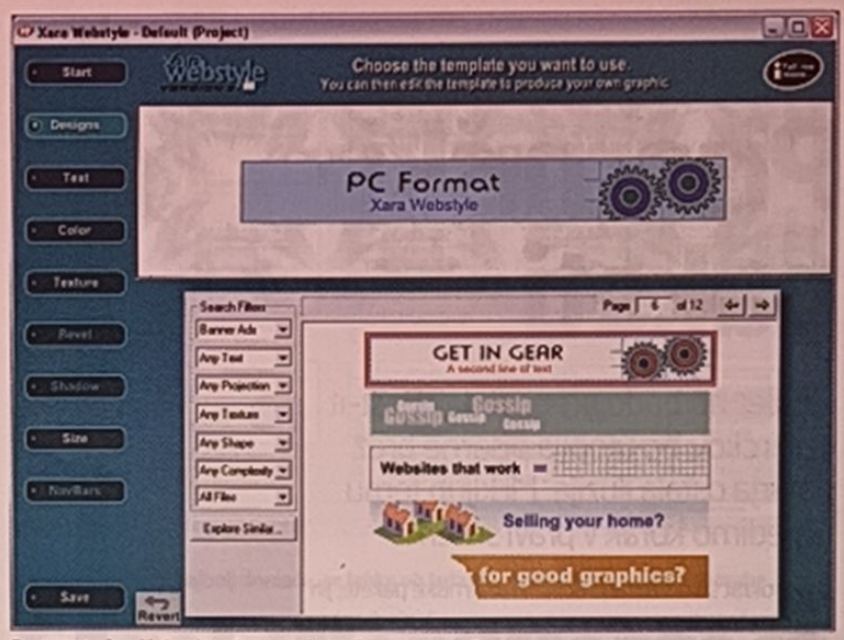
→Podrobnosti

Značilnosti Pregledovanje sistema, elektronske pošte, datotek, snetih z interneta in spremljanje dela na internetu ter požarni zid.
Potrebuje P 100, 32 Mb RAM, 33 Mb prostora na disku
Želi P 166, 64 Mb RAM
Na spletu www.mcafee.com

PCFOcena

↗ Dober komplet orodij za zaščito, pregledovanje žepnih računalnikov
↙ Vmesnik še vedno ni na vrhuncu, povprečen požarni zid

„Resda ni najboljši, je pa vseeno odlična izbira in več kot dober nakup." **87%**



Preprosto in učinkovito. Ampak, je tudi kakovostno?

XARA WEBSTYLE 2.1

17.000 SIT Xara Ltd

Spletna grafika v nekaj minutah.

Xara nam je tokrat predstavila še en programček, ki cilja na podobno ciljno skupino, kot njihov prvi izdelek, *Xara 3D*. Namenjen je namreč spletnim oblikovalcem, ki bi radi s kar najmanj dela in izdelali stran, prijetno na pogled. Prvi pogled na *Webstyle* nam razkrije, da ne gre za nič drugega, kot za zbirko vnaprej narejenih predlog. Vse skupaj torej spominja na že znane *FrontPagove* predloge, ki jih ni uporabljal skorajda nihče.

Kljub temu, da je namenjen izdelavi spletne grafike, *Webstyle* še zdaleč ne spominja na grafični program, pač pa na čarovnika, kakršnih smo vajeni v sodobnih pisarniških programih. Končni izdelek oblikujemo po korakih; najprej izberemo eno izmed vrst grafike (logotip, pasica, gumbi, meniji, napisi, okrasne grafike ...) in nato določimo besedilo, barve, teksture, velikost, ozadje, sence itn. Vse skupaj spreminjamo brez kakršnih koli grafičnih orodij, le preko enostavnih menijev, zato je zadeva na moč preprosta. Estetski gumbek lahko ustvarimo v manj kot minuti, žal pa se ravno ta preprostost kmalu sprevrže v monotonost, saj se razen lastnih tekstur in pisav kratko malo moramo držati *Webstylovih* komponent; na voljo nimamo niti najpreprostejšega risalnega orodja. Z uporabo Webstyla tako tvegate, da bo izgled vaše spletne strani podoben vsaj še sto drugim – in ravno izvirnost je tista, ki na spletu danes največ šteje.

Webstyle v končni fazi tako postane uporaben le za tisto kopico ljudi, ki si že lastijo kakšnega od preprostih spletnih urejevalnikov, obenem pa so naveličani že obrabljenih predlog, ki jih ponuja FrontPage.

Primož Sečnik

→Podrobnosti

Uporablja Bitne teksture, pisave TrueType
Izdeluje slike GIF
Potrebuje 486, 8MB
Na spletu www.xara.com

PCFOcena

↗ Enostavna uporaba, z malo dela estetski rezultati
↙ Z *Webstylom* ne moremo biti izvirni

„Hiter in uporaben programček, s katerim žal ne moremo biti izvirni." **70%**

Pisarniški paketi

Dokler ne bodo prepovedali Post-it papirčkov, bo utopija pisarne brez papirja ostala iluzija. Mi kljub temu naredimo korak v pravi smeri ...

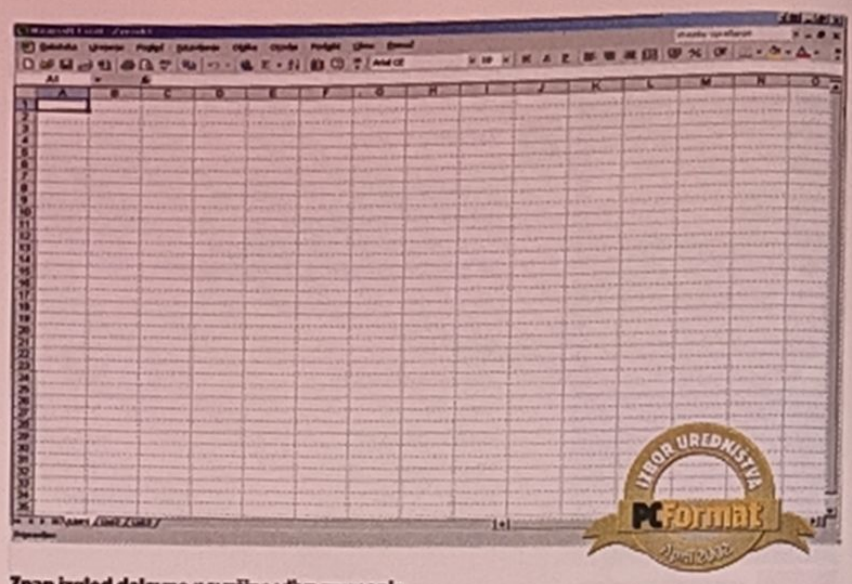
Tokrat smo vzeli v precep tri pisarniške pakete, jih našpikali s slanino, pekli dve uri pri 200° C in še tople servirali. Ko smo tako mleli pakete in jih premetavali po ustih, smo ugotovili, zakaj sploh to počnemo. Najbolj znan pisarniški programski paket je *Microsoftov Office*, ki pa ima kar nekaj tekmecev. Sicer so ti tekmeci splošno manj znani in manj uporabljani, a brez preizkušanja ne morete vedeti, če so tudi manj uporabni. In tukaj nastopimo radovedneži iz PC Formata, ki preizkušanje opravljamo namesto vas.

Kot osnovo smo vzeli že omenjeni *Microsoft Office* in si tokrat ogledali različico XP, njemu nasproti pa smo postavili popolnoma brezplačen Sunov *StarOffice* in Corelov *WordPerfect Office 2002*.

Naj vam takoj predlagamo, da naj vaša odločitev za določen paket temelji na tem, kar pri vsakdanjem delu potrebujete. Vsekakor pobrskajte še po CD in DVD Formatih, na katerih boste vsak mesec našli dodatne dobrote, kot je na primer celoten pisarniški paket 602Pro PC Suite, ki ste ga lahko našli na prvem CD oz. DVD Format.

Seveda lahko preizkusne različice programov snamete tudi z interneta in si jih podrobneje ogledate, če nam ne verjamete na besedo.

Barbara Banovič

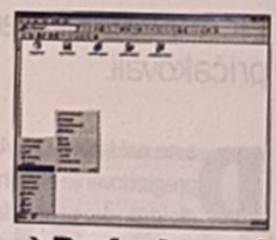


Znan izgled delovne površine vliva zaupanje.

Microsoft Office XP Professional

170.000 SIT Microsoft

Ali gre za upravičeno najbolj uporabljan programski paket?



Verjetno ga ni med nami, ki ga ne bi kdaj preizkusil, kjerkoli ste ga pač dobili. Prav tako nam vsem najbolj odgovarja, ker je edini pisarniški paket, ki (vsaj po večini) govori slovensko in ki ima slovensko preverjanje črkovanja.

V paketu boste seveda našli obvezni urejevalnik besedil MS Word, orodje za izdelavo tabel in preglednic MS Excel, orodje za izdelavo predstavitev MS Power Point, orodje za izdelavo podatkovnih baz MS Access ter odjemalca za elektronsko pošto, planer, adresar in opomnik, MS Outlook.

V osnovnem paketu je izboljšano delo z odložiščem (kopiranimi ali izrezanimi deli dokumentov) in še nekaj manjših izboljšav, med katerimi najbolj izstopa avtomatizacija določenih procesov. Najbolj viden primer je lepljenje oz. posebno lepljenje (npr. lepljenje oblikovanja kopiranega odseka), ki je sedaj na voljo z enim samim klikom, saj se ob lepljenju odseka pojavi ikona s spustnim menijem, kjer lahko izbiramo načine lepljenja. Dobrodošla je tudi možnost ogleda vsebine odložišča, kjer si lahko sedaj podrobneje ogledamo vse kopirane elemente v njem.

Še ena pozitivna lastnost *Offica XP* je dejstvo, da je sedaj preveden v večji meri. Z novo različico znata slovensko tudi Access in Power Point, ki sta bila do sedaj tudi v slovenskih paketih angleška.

Office XP pa je, kot *Windows XP*, potrebno tudi aktivirati. Po namestitvi si bo tako potrebno vzeti tisto minutko časa in preko interneta ali telefona dobiti aktivacijsko kodo za stalno uporabo izdelka.

→Podrobnosti

Ponuja Urejevalnik besedila, orodje za tabele in preglednice, izdelovanje predstavitev, bazo podatkov, planer in odjemalec za elektronsko pošto, čarovnik za shranjevanje nastavitev, orodji za skeniranje dokumentov in pregledovanje le-teh, urejevalnik fotografij, Microsoftov organizator izrezkov

Združljiv z Lotus Notes, Lotus 1-2-3, WordPerfect, Works

Potrebuje P 133 MHz, 64 Mb RAM (in 8 Mb RAM za vsako aplikacijo, ki ji želite sočasno pognati), vsaj Windows 98

Želi P II 400 MHz, 128 Mb RAM

Na spletu www.microsoft.com/slovenija/Office

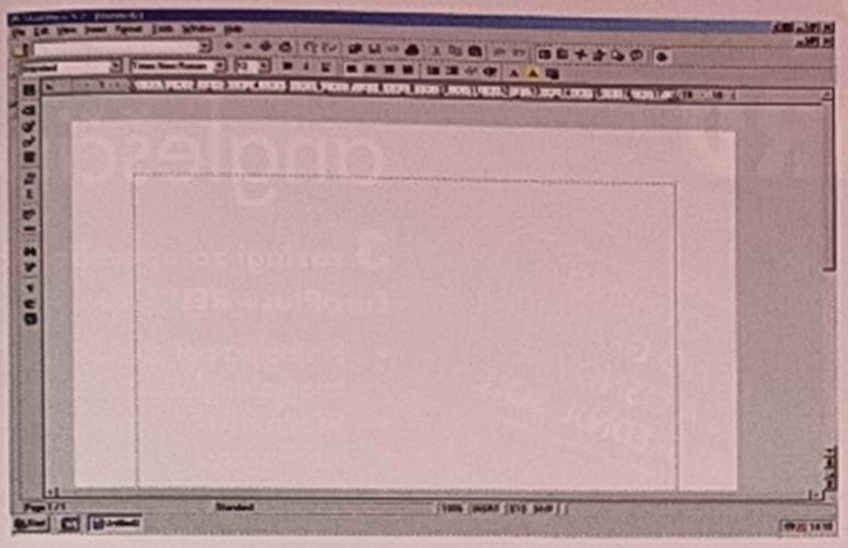
Zastopa Microsoft, (01) 585 34 49

PCFOcena

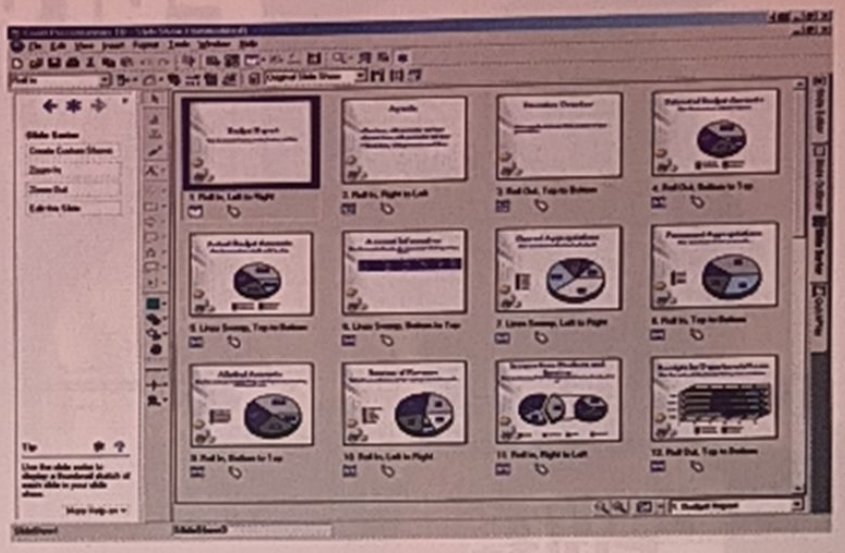
↗ Po večini lokaliziran, za vešče uporabnike privajanje ni potrebno
↙ Odločno predrag za domačega uporabnika, sistemsko požrešen

„Vsem znan pisarniški paket, o katerem ni mogoče povedati ničesar, česar ne bi že vedeli."

90%



Podvojeno namizje lahko zmede še tako samozavestnega uporabnika.



Četudi ne izgleda najbolj domače, se lahko ob izdatni pomoči hitro naučite uporabe.

Sun StarOffice 5.2

Zastonj Sun

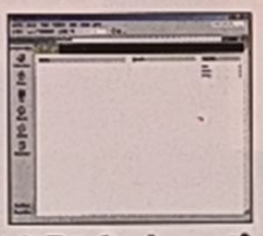
Več kot le zanimiv paket za še bolj zanimivo ceno.

Kaj pravite, kakšna je „zanimiva" cena? Se vam polnih 0 tolarjev zdi predrago za pisarniški paket? Ne? Tale stane natančno toliko. Le sneti jo je treba z interneta ali pa počakati na PCF3 in si ga namestiti z našega diska.

StarOffice je pisarniški paket, ki v sebi skriva klasična orodja (glej okvirček) in še kaj več. Urejevalnik besedil je združljiv z *MS Wordom*, tako da lahko *Wordove* dokumente mirno odpirate z njim. Združljivost v obratni smeri je malce bolj komplicirane sorte, saj je potrebno dokumente shraniti v *Wordovem* formatu, pod pogojem, da dokument ne vsebuje *StarOfficu* lastnega oblikovanja.

Načeloma je delo s *StarOfficom* precej podobno delu z *Officom* in tudi možnosti, ki jih ponuja so podobne. *StarOffice* pa seveda ne govori slovensko in podpira črkovalnik samo za angleščino. Prav tako bo delal paket kaj nekaj preglavic zagrizenim uporabnikom *MS Offica*, saj je ravno dovolj podoben, da vliva zaupanje in se od slednjega ravno dovolj razlikuje, da vas lahko zmede. Že sam zagon programa omogoča le zagon celotnega *Offica*, in ne posameznih programov, ponovljen prikaz namizja in menija Start (tokrat z metuljčkom) pa povzroči malenkost debilnega buljenja.

In splošna uporabnost? Za domačega uporabnika bo ta programski paket v bistvu idealen, saj velika večina uporabnikov pisarniških paketov uporablja samo urejevalnike besedil in programe za izdelavo preglednic, ko so dobre volje pa potrebujejo še kakšno enostavnejše orodje za igračkanje z grafiko. In še razveseljiva novica za uporabnike *Linuxa*, saj je program na voljo tudi zanje.



→Podrobnosti

Ponuja Programe za urejanje besedil, izdelavo preglednic, baz podatkov in predstavitev, odjemalec za elektronsko pošto, spletni brskalnik, programe za risanje, izdelavo posetnic in nalepk, orodje za pisanje matematičnih in fizikalnih formul, orodje za izdelavo spletnih strani.
Združljiv z MS Word, MS Excel, MS Power Point
Potrebuje Procesor razreda Intel Pentium, 32 Mb RAM, 110 Mb prostora na trdem disku.
Želi 64 Mb RAM, 170 Mb prostora na trdem disku.
Na spletu http://www.sun.com/staroffice

PCFOcena

↗ Cena, vse, kar domač uporabnik potrebuje, sistem pomoči
↙ Premalo prefinjen, kompliciran za uporabnike *Offica*

„Zadeva je zastonj. Kaj bi še radi?"

80%

Corel WordPerfect Office 2002

135.000 SIT, Corel

Ali nas lahko nova različica malce pozabljenega StarOffica res prepriča?

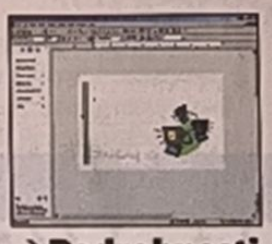
Ko se človek enkrat navadi na *MS Office* in dela z njim na dnevni bazi, bo z negodovanjem pristal na poskusno vožnjo z drugim pisarniškim paketom. A ko zagleda to čudo programiranja, se prične slinjenje na peto potenco.

Za Corel smo slišali že vsi. Tudi ime Borland nam zveni znano. In v dotičnem izjemnem programskem paketu je združena pamet obeh podjetij. Poleg obveznega urejevalnika besedil boste v njem našli še novo različico starosti programov program za preglednice Quatro Pro, neverjetno orodje za izdelavo baz podatkov Paradox (pri slednjih dveh se pozna Borlandov del pameti), program za izdelavo predstavitev Corel Presentations in še in še.

Zadeva, ki je povzročila obilno slinjenje, pa je dodatek Dragon Naturally Speaking, program za prepoznavo govora. Sicer res pozna samo različne angleške dialekte, a verjetno ni daleč čas, ko si bomo lahko tudi Slovenci privoščili udobno ždenje pred računalnikom in diktiranje besedila v mikrofon. Po večurni zabavi z omenjenim programom lahko trdimo, da zadeva deluje več kot dobro, a le s solidnim mikrofonom.

Cel paket znotraj paketa je CorelCENTRAL, ki vsebuje kar deset programov, ki zajemajo vse, kar vam načeloma ponuja MS Outlook (odjemalec za elektronsko pošto, planer, adresar itn.), a v bolj pregledni obliki, vsi programi pa črpajo podatke iz ene same baze podatkov, tako da se obnašajo kot en sam program.

Uporaba je na nivoju vseh Corelovih izdelkov – če znate angleško, vam ob obsežnih sistemih pomoči in programih, ki vas vodijo skozi učenje, preprosto mora biti jasno, kako delati s programi v paketu.



→Podrobnosti

Ponuja Urejevalnik besedil, program za delo s preglednicami, program za izdelavo podatkovnih baz, program za izdelavo predstavitev, odjemalec za elektronsko pošto, opomnik, adresar, koledar, planer, program za pogovarjanje preko interneta, program za nareke (prepoznavo govora), dodaten CD s slikami, pisavami in izrezki ter celotnimi navodili v formatu PDF (Acrobat Reader je priložen paketu).
Združljiv z MS Word, MS Excel, MS Write, MS Power Point, Lotus Notes, Lotus 1-2-3, WordStar, XyWrite
Potrebuje P 166 MHz, 16 Mb RAM, 150 Mb prostora na trdem disku
Želi P II 266 MHz, 64 Mb RAM, 380 Mb prostora na trdem disku, zvočna kartica
Na spletu www.corel.com
Zastopa CHS, (01) 280 6600

PCFOcena

↗ Kvaliteta, stabilnost, sistem pomoči, strojno relativno nezahteven
↙ Cena, Naturally Speaking ima težave z *Windows XP*

„Če potrebujete res dober pisarniški paket, kar pošteno razmislite o slednjem."

91%

Najboljša pot do odličnega znanja angleščine

Euro PLUS+ REWARD

inter@ktivni tečaj angleščine

3 razlogi za uporabo tečaja EuroPlus+ REWARD

- Najboljša pot do odličnega znanja angleškega jezika.
- Vsestranska prilagodljivost vašemu času in potrebam.
- Prijaznost do uporabnika – razlage v slovenščini.

POTRJENO UČNO GRADIVO ZA OSNOVNE IN SREDNJE ŠOLE

Posamezna stopnja vsebuje:

- 3 cederome (2 + namestitveni)
- 4 ali 5 lekcij, stotine nalog, razlage, zanimive dialoge in zgodbe
- videoposnetke in zapise iz resničnega življenja
- navodila za namestitev in učenje v slovenščini

DARILO
slušalke z mikrofonom

Založba Mladinska knjiga

NAROČANJE:

- (01) 241 33 00
- www.emka si/reward
- v knjigarnah in pri zastopnikih

Cena posamezne stopnje: 15.620 SIT

Cena kompleta štirih stopenj: 55.900 SIT

Prihranek ob nakupu kompleta: 6.580 SIT

Mladinska knjiga Založba, d. d., Slovenska cesta 29, 1000 Ljubljana

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com

www.videotop.si

360 Modena Racing Wheel

Ferrari

- Odličen oprijem na volanskem obroču, na delih za roke obložen z gumo
- Kakovostna in obtežena analogna pedala
- Avtentične prestavne ročice na volanskem obroču, kot jih uporabljajo dirkalniki Formule 1. Ferrari jih uporablja v svojih avtomobilih za digitalno prestavljanje in so idealna izbira za vsako dirkalno igro.
- 8-smerni klobuček za spreminjanje pogledov in dodaten gumb 4-v-1.
- Thrustmapper programska oprema za programiranje - primeren tako za začetnike, kot tudi za izkušene igralce

FireStorm DUAL ANALOG 2 Pad

Firestorm Dual Analog 2 Gamepad je ultimativni dosežek v razvoju analogne in digitalne tehnologije. Ta ergonomično oblikovan plošček vam ponuja 2 analogni ročici in kar 13 gumbov za hitro in divjo igralnost.

- Dve analogni ročici, ki vam omogočata nadzor nad 4 ločenimi osmi
- 13 programibilnih gumbov
- 8-smerni križec
- Z gumo prevlečeno ohišje za boljši občutek in manj potenja med igranjem.
- Ergonomičen dizajn za čim manjšo utrujenost.
- Popolna emulacija miške in tipkovnice
- USB "plug-and-play" priklop

Top Gun FOX 2 PRO USB Joystick

DIGITAL INTEGRATION

- Možnost obračanja ročice za boljši nadzor nad premikanjem. Možna tudi blokada obračanja.
- Stranski "throttle" drsnik za nastavitev moči potiska motorja v simulacijah
- 7 programibilnih gumbov in 8-smerni klobuček za poglede
- Nastavljiv upor ročice
- Možnost programiranja do 56 funkcij, s pomočjo Thrustmapper programske opreme
- Obtežena in stabilna noga palice

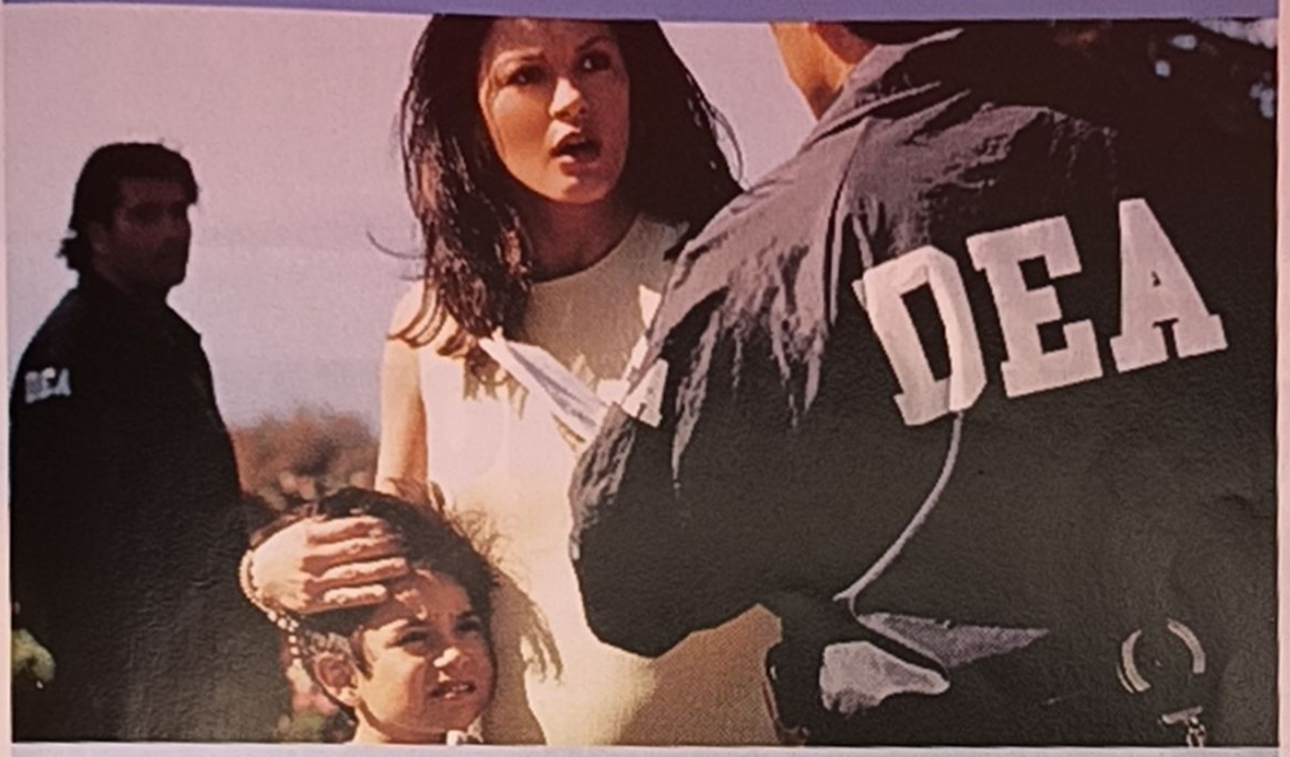
Pripomočke lahko kupite v vseh bolje založenih trgovinah z računalniško opremo.

GARANCIJA: 1 LETO

Distribucija in prodaja:
Tel.: 02 / 330 33 00

VideoToP

DVD MESECA



TRAFFIC

Regija 2 New Line Cinema

Ameriška vojna proti drogam je umazana zadeva, v kateri sile pravičnosti ne zmagujejo pogosto. Soderberghov *Traffic* je odlična družbena drama, sestavljena iz treh zgodb, ki raziskuje učinke trgovanja z drogo na njeni celotni dolgi poti: od vira v Mehiki, kjer prekupčevalske barone ščitijo pokvarjeni policaji, preko ameriške meje in načelne, a skorajda neuspešne carinske službe, skozi ameriško zvezno vlado do končnega uporabnika.

Prikaz je zelo življenjski in karakterno dobro razdelan: sodnik vrhovnega sodišča dobi nalogo voditi ameriško vojno proti drogam, vendar je njegov položaj kompromitiran, ko ugotovi, da je njegova hčer odvisna od heroina. Medtem pa Helena Ayala, žena zaprtega prekupčevalskega barona, poskuša obdržati možev imperij nad gladino in se sama zaplete v umazano trgovino. Soderbergh je še enkrat izdelal katarzičen film, katerega tematika je aktualna tudi pri nas. Film se ne poskuša odkupiti z dodatno vsebino, kot je to primer pri istožanrskem *Blowu*, kajti *Traffic* sam predstavlja najboljši dokumentarec o najdonosnejši nelegalni industriji na svetu.

→Podrobnosti

Slika 2.35:1
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Intervjuji, izbrisane scene, produkcijski zapiski, B-roll, predfilm
Na spletu
www.trafficthemovie.com

PCFOcena

»Globoka drama, ki istočasno izobražuje in zabava. Ogled je obvezen.«

Film **91** % Disk **76** %

MAD MAX SPECIAL EDITION

Regija 1 MGM

Mad Max je, kot pravijo nekateri kritiki, pornografija za ljudi, ki obožujejo hitre avtomobile. Vendar pa je v vsakem verižnem trčenju zaznati kanček grobega nihilizma in je toliko energije in elana, da skoraj povsem zakrijeta poceni produkcijo. Dodaten material diska je omejen na dokumentarce, ki jih komentira globok ameriški glas, vendar pa je širokozaslonska predelava tega krvavega punkovskega filma tako lesketajoča kot vedno.

Film **80** %
Disk **65** %

Slika 2.35:1
Zvok Dolby Digital 5.1 (izviren avstralski dialog)
Dodatki Zvočni komentar, dokumentarci, predfilmi, galerija fotografij

BLOW

Regija 2 New Line Cinema

Ne bi si mislili, da je življenje bogatega preprodajalca z drogami (v tem primeru gre za Georga Junga, bogatega smrkavca, ki »je v sedemdesetih pokril 80 % potreb po kokainu v ZDA«) sestavljeno še iz česa kot iz vročičnega navdušenja in bakanalskih ekscesov, vendar če lahko verjamemo temu lenemu, dolgočasnemu približku filma, se bolj zabavajo še nočni čuvaji. Disk dobro pokriva svoje korenine, saj vsebuje spodoben dokumentarec o latinsko-ameriški trgovini z drogo in večina izbrisanih scen je v resnici boljša kot sam film.

Film **44** %
Disk **76** %

Slika 2.35:1 anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Zvočni komentar, dokumentarci, filmografije, inserti, produkcijski zapiski, predfilm

APRILA V SLOVENSKIH KINEMATOGRAFIH

4. april

Asterix & Obelix: Mission Cleopatre
Visokoproračunski spektakel o slovitih Galcih nas postavi v leto 52 pr.n.št., v čas ljubezni med Cezarjem in Kleopatro. Lokacije snemanja so obsegale razburkana morja Malte, maroške puščave in odlične kulise v pariških studiih, z Gerardom Depardieujem v glavni vlogi pa že lahko napovemo še en biser evropske filmske produkcije.

In the Bedroom
Sissy Spacek se vrača v drami, ki obravnava tragedijo klasične ameriške družine in prikaže, koliko ljudje v najtežjih trenutkih držimo skupaj.

11. april

Monsters Inc.
Če vas je naš članek o uporabi računalnikov v namene ustvarjanja filmov navdušil, si boste morda želeli ogledati novo Pixarjevo računalniško ustvarjeno risanko. Vrhunska animacija ter zabava v slogu Shreka.

The Others
Potem, ko nas je zapeljala v Moulin Rouge, se Nicole Kidman vrača v tej vrhunski srhljivki, ki se spogleduje z Šestim Čutom. Vsekakor vredno ogleda, če so vam všeč tovrstni filmi – vendar nasvet – pred odhodom v kino je najbolje, da o zgodbi filma ne veste ničesar.

18. april

The Showtime
Zvezdniška zasedba (De Niro, Murphy, Rene Russo in Shattner), ki prikaže policista, ki postane pregrob do novinarjev in je zato prisiljen svoje racije spremeniti v nekakšen „reality show".

25. april

The Scorpion King
Akcijska pustolovščina, postavljena v leto 3.000 pr.n.št. v antični Egipt, s »slovitim« rokoborskim prvakom The Rockom v glavni vlogi.

2. maj

Spider-Man
Eden najbolj nestrpno pričakovanih filmskih izidov tega leta bo k nam prispel med prvomajskimi prazniki. Pravočasno si priskrbite vstopnice in se prepričajte, ali smo doživeli še eno uspešno vrnitev stripovskega superjunaka na srebrne zaslone.

Igre

Novice/Napovedi/Opisi
Vedno prvi za igre

Nebo se je odprlo in namočilo žejna tla

Aljoša Hancman Urednik rubrike

Če bi naneslo, da bi se ravno danes želeli pogovoriti z menoj na štiri oči, bi imeli velikanski problem. Mene bi še nekako našli, mojih oči pa nikakor. Nak, nisem jih izgubil med zgrešenim vrtanjem po nosu, pač pa jih skrivam pod takšno gmoto podočnjakov, da bi se lahko do njih prebili samo s hkratno uporabo lopate in krampa. Zelo slaba novica za pešce, če se slučajno spravim za volan, zato pa toliko boljša za vse ljubitelje računalniških iger. Moje nedružabno vedenje do posteljnih rjuh lahko namreč pomeni samo eno – suše v svetu zabavnega računalništva je uradno konec.

Tako lepo kot za božič sicer še ni, je pa občutno lepše, kot zadnje tri mesece. Naziv vladarja opisov si je ta mesec z donečim bojnim krikom priborila prekrasna strategija *Warrior Kings*. Poleg strategov bomo napitali tudi privržence športa. Bolj uglajeni boste zašvicali ob opisu v prejšnji številki najavljenega *Virtua Tennisa*, ekstremistom na voljo pa smo ugrabili Tony Hawka in ga praskali po zenicah, dokler nam ni poklonil v opis tretjega dela svoje odlične "skejterske" serije. In ti, navdušenec nad zvrstjo FRP, nehaj jokati, tudi za tebe imamo nekaj – opis poetično lepe *Grandie II*. Preden vržete svoje oči med strani z opisi, pa si le naredite uslugo in poglejte še kakšno napoved. Namig: *C&C*.

hancman@videotop.si

Pravila igre

Dokončane igre
Različica igre, katere opis berete v PCFormatu, je gotovo končana. Testiranje igre brez vseh podrobnosti, ki jih bo vključevala prodajna različica, bi bilo neumno in nezanesljivo.

Poštenost
Naravnost obožujemo igre, vendar zaradi tega do njih nismo nič manj strogi. Vsaki igri bomo prilepili oceno, ki si jo dejansko zasluži.

Strokovnost
Vsak opisovalec je strokovnjak za zvrst, ki jo je opisal, zato se lahko zanesete na njegovo mnenje.

Najboljše med najboljšimi
Igra, pri kateri bomo dvignili oba palca in se na široko nasmejali, je resnično vredna visoke ocene in vaše pozornosti.

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat Original

Nagrade
Igro, ki bodo po našem mnenju še nekaj časa standard v svoji zvrsti, boste prepoznali po tem znaku ob njenem naslovu.

VROČE NOVICE...

Aljoša se razveseli pomladi, ter vas oskrbi s svežimi novicami.

ICEWIND DALE 2

Pozor, čas za brušenje mečev se izteka.

Če se kdo med vami slučajno ne strinja s trditvijo, da so Black Isle kralji zvrsti FRP, naj enkrat te dni pričakuje obisk našega rablja, ki ga bo s skrbno izbranimi metodami prepričal v nasprotno. Razvijalec, ki mu na vesti ležijo naslovi kot sta epska *Baldur's Gate 1* in *2*, globok *Planescape: Torment* ter bojev poln *Icewind Dale*, si pač ne zasluži ničesar manj kot sedenja na prestolu. Svoj kraljevi mandat si bodo fantje zdaj skušali podaljšati še z nadaljevanjem njihove najbolj akcijsko usmerjene FRP-jke – dame in gospodje, prihaja *Icewind Dale 2*.

Zavoljo stare modrosti "ne spreminjaj recepta, ki deluje", revolucije sicer ne pričakujte, kljub temu pa bo drobnih sladkosti v drugem delu kar nekaj. Čeprav boste večino nalog tudi tukaj opravili s kombinacijo mišic, ostre kovine in magije, bo nadaljevanje vseeno vsebovalo nekaj več ugank, kjer bo potrebno pomigati z možgani. Nekaj sprememb bo prav tako deležen pogon Infinity Engine, ki bo zdaj popolnoma podpiral tretjo izdajo pravil AD&D, če vam to kaj pove. Med zanimivejše pridobitve sodijo še naključno določanje predmetov, ki jih puščajo za seboj razčetverjeni nasprotniki, povečan inventar in kopica novih sovražnih grdob, ki se bodo v bojih obnašale precej inteligentno. Seveda bi bilo nesramno ne omeniti izboljšav, brez katerih si nadaljevanja katerekoli uspešnice ni mogoče predstavljati: večje ozemlje, lepša grafika, večje število nalog, dodobra spremenjen uporabniški vmesnik ... Trdno verjamemo, da se nam obeta še ena domišljijska poslastica. Si ne moremo pomagati, Black Isle so pač glavni.

icewind2.blackisle.com

Spoznajte PCFormat-ove igrologe ...

Aljoša Hancman
Sicer ljubitelj foteljskih športov, se je izjemoma ukvarjal z zanj smrtonosno rolko. Spočetka prijazni mariborski skejterji ga sedaj zasmehujejo, saj je fante istočasno treniral še tenis. On pa takoj v grandiozen pobeg v pravljično deželo, od koder se bo, upamo, vrnil do naslednje številke.

Tomaž Kotnik
Tomaž je posebne vrste tič. In zdi se, kot da mu je poveljevanje prave federacijske ladje kar malce stopilo v glavo. Ampak ne za dolgo, saj so ga hitro degradirali v iskalca eksotičnih bitij. In kakšna je skrivnost škotskega jezera?

Boštjan Uršič
Boštjan se smeji. Že ves mesec. Mogočno in nepopustljivo si je prisvojil edini izvod igre *VIP*. Po mesecu zabave in druženja s sumljivimi gospodičnami in hitrimi avtomobili, mu je komaj uspelo privleči sebe in opis do uredništva. Menda so Pameli pri srcu rokerji. Boštjan se spet smeji.

Igor Unuk
Igorju ta mesec strategije niso dale miru. Kot da zasužnjenje Evrope pod njegovim škornjem ni zadovoljijo njegovih apetitov. Fant se je spravil še na nič hudega slutečo domišljijsko deželo, kjer še danes vodi disciplinirano in apokaliptično bitko proti silam zla.

Jim McCauley
Njegova podrobna raziskava temne strani iger je Jima popolnoma izsušila in prestrašila. Iz pečin se je vrnil po nekaj dneh in jokaje zahteval medvedka in tolažbo. Premogli smo samo *Global Ops*, a je bilo tudi to dovolj.

Tony Ellis
Tonyjevo popotovanje ga je ta mesec odpeljalo na Scare Island, domovanje Monsters, Inc. Pa je za nered v njegovi delovni sobi res kriva pošast? Ali pa naj Tony sumi katero izmed svojih mačk. Detektivi se lahko prijavite na običajen naslov.

GHOST RECON: DESERT SIEGE

Američani v tem dodatku spet vtaknejo nos v zadeve, ki se jih ne tičejo in pošljejo svoje specialce v zakotno Eritrejo. Tomu Clancyu in ekipi iz Red Storma obubožane države očitno ležijo in bodo tokrat poskusili Afričane prepričati, da se nima smisla s sulicami bojevati proti ostrostrelski mušketi, ki nese na dva kilometra. Osem misij v načinu za enega igralca, več tipov vojaških enot ter urejevalnik misij so tukaj zato, da boste ob vojaškem posredovanju uživali in čim večkrat naložili položaj.

www.ubisoft.com

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

Hmmm ... Duketina je torej že našel svoj švicarski pipec in vojaške škornje? Ne, ustavite konje, tu gre za tretjeosebno akcijsko igro, kjer glavni akter Dušan na polno melje nasprotnike v obliki vesoljskih prascev in druge genetsko nemogoče zalege. Scena: New York, okolja pa temu primerna. Vrhovi nebotičnikov in tuneli podzemnih železnic. Model bo seveda očistil vse kotičke in poskrbel za to, da ne bo preživelo nič podobnega ogljikovodiku. Jep bejbi.

www.dukenukemmp.com

RISE OF NATIONS

Če vas *Civilization* vse preveč spominja na šah, da bi bili igri pripravljeni nameniti svoje dragocene ure, imamo za vas razveseljujočo novico. Brian Reynolds, eden izmed soustvarjalcev legendarne potezne strategije, je sestavil razvojno ekipo, jo poimenoval Big Huge Games in se z vso vnemo lotil nove realnočasovne strategije, v kateri boste lahko popeljali svoje ljudstvo od dobe obmetavanja s kamenjem do dobe obmetavanja z nuklearnimi izstrelki. *Rise Of Nations* se bo lahko pohvalila s skoraj 200 različnimi enotami, divjimi bitkami, izpiljenim načinom za več igralcev in s še čem. Vse skupaj se sliši izjemno "mljask, mljask", a treba bo počakati do naslednjega leta.

www.bighugegames.com

>>Lestvice iger

Na vaših diskih in v vaših sanjah.

TRENUTNO IGRATE

1> Medal of Honour: Allied Assault
2> Return to Castle Wolfenstein
3> Commandos 2
4> Empire Earth
5> Civilization III
6> Max Payne
7> Aliens vs. Predator 2
8> Unreal Tournament
9> Operation Flashpoint
10> IL-2 Sturmovik

Oddajte svoj glas na www.pcformatslo.net

TRENUTNO ČAKATE

1> Duke Nukem Forever
2> Grand Theft Auto 3
3> Mafia: City of Lost Heaven
4> Unreal 2
5> Soldier of Fortune 2
6> Wacraft III
7> Doom III
8> Tony Hawk Pro Skater 3
9> Halo
10> Deus Ex 2

Oddajte svoj glas na www.pcformatslo.net

IGRAJTE POCENI

IZJEMNE IGRE, KI NE BODO NAREDILE LUKNJE V VAŠEM ŽEPU.

The Longest Journey
V suši pustolovščin, ki vlada zadnja leta, smo veseli vsake pustolovščine, ki nas vsaj malce zapelje iz sive realnosti. Odlična grafika, ki je zob časa še ni pretrano načel. Napeta, dramatična zgodba, ki nas spominja na zlate čase računalniških pustolovščin. Cena: 3.000 SIT

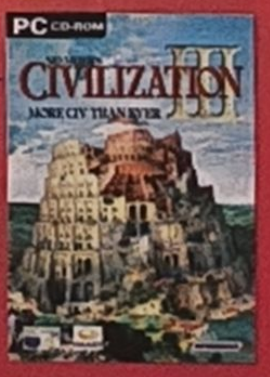
Colin Mcrae Rally 2.0
Klasika dirkanja sedaj za nižjo ceno. Trenutno najboljši rally pod soncem se lahko pohvali z grafiko, atmosfero, občutkom vožnje, progami, izzivom in samim Colinom McRaejem. Kaj še ostane navadnim avtomobilom? Cena: 4.500 SIT

SWAT 3 Elite Edition
Paramilitaristične sile v borbi proti terorizmu na zahodni obali ZDA. Igra ponuja obilico taktičnih izbir in odličen vmesnik. Vse do *Rogue Spear* je veljala za najboljšo taktično simulacijo, zavojo okoliščin pa se danes zdi še posebej aktualna. Cena: 4.000 SIT

PCFORMAT PRIPOROČA

Igor Unuk razkrije, kaj mu te dni neusmiljeno krati spanec.

Civilization III
Kot stari ljubitelj *Civilization* sem se tretje izdaje kar malce bal. Upravičeno! Odkar jo posedujem, sem doživel že kar nekaj travmatičnih noči prepolnih napačnih odločitev in vročičnega preigravanja. Strategija, ki zavoljo svoje dinamičnosti, dolgoživosti in predvsem IGRALNOSTI zasluži prostor na trdem disku vsakega, še tako boječega stratega. Divide et empera.



NOVIČKE

Spremembe z Unrealom

Infogrames je uradno napovedal izide prihajajočih iger *Unreal* in tako spremenil nekaj dejstev o njiju. Prvi nas bo zadel *Unreal Tournament 2003* in sicer že zgodaj poleti, *Unreal II* pa mu bo sledil šele jeseni ali pozimi in ne med poletno pripeko, kot smo sprva mislili. Infogrames nas je spomnil, zakaj čakamo na *UT2003*, naslednja generacija grafičnega pogona, 30 različnih bojišč in več kot 50 podrobno izdelanih bojevnikov. *Unreal II* bo prinesel deset popolnoma izvirnih svetov, poseljenih s čudnimi kreaturami in tropi sovražnikov. Obe igri razvijajo Digital Extremes, pričakovanje pa je prešlo že vse meje.

Warlods IV: Heroes of Etheria

Novi *Warlords* so že globoko v razvojnem procesu. Po odličnem *Battlecry* nas SSG (Strategic Studies Group) vračajo spet h koreninam – potezen boj in prekanjena umetna pamet. Prizorišče boja je spet mističen svet Etheria, kjer bomo skozi dovršene sisteme magije in kompleksno strukturo vojske vodili Junake (ti premorejo izkušnje, magijo in vodstvene sposobnosti) v boj zoper sovraga. Taktični in napadalni uroki, izjemna umetna pamet in nove rase s svojimi posebnostmi ter kakopak izdatna podpora za večigralstvo; to so – zraven prelestne grafike in odličnega vzdušja – glavni aduti igre, ki jo bomo igrali konec leta 2002.

Age of Mythology

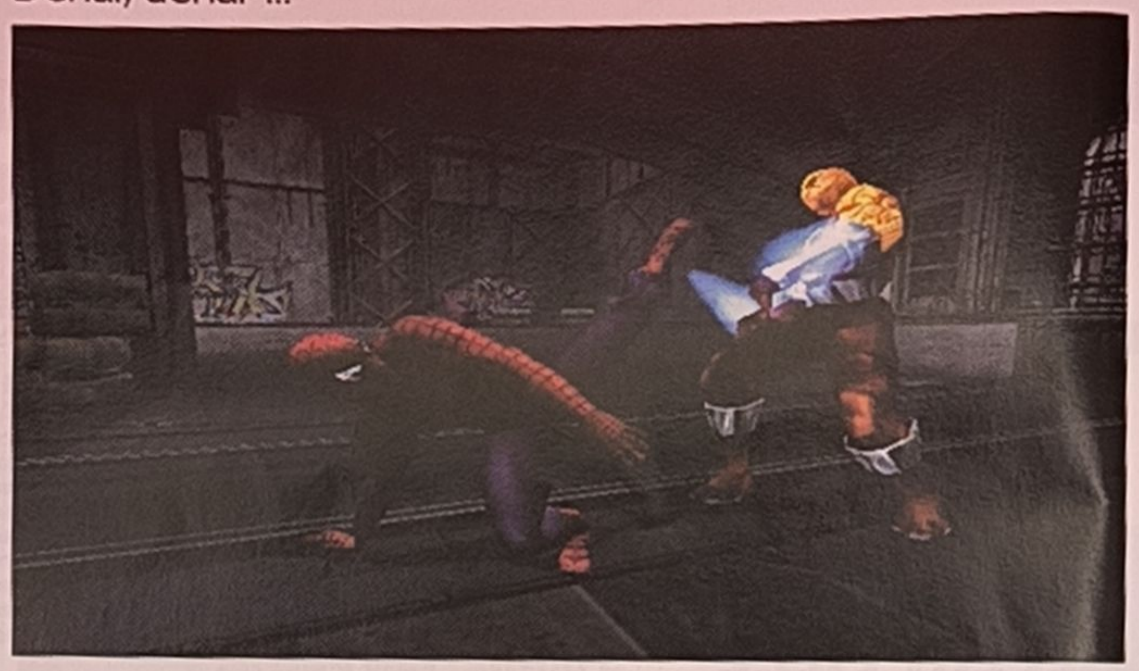
Microsoft je igrc lačno ljudstvo začel pripravljati na izid dolgo pričakovane *Age of Mythology*. Zraven novih posnetkov iz igre je odprl tudi spletno stran. Mitološko bojevanje v svetu, kjer je domišljija še živa, bomo doživljali kot poveljniki ene izmed devetih civilizacij, katerih poreklo so navdihnile grška, nordijska in egipčanska mitologija. Zraven vojska bomo vodili tudi mogočna mitološka bitja, ki bodo na pomoč klicala bogove. Zanimiva bo tudi nelinearnost kampanje in različen razvoj dogajanja glede na tehnološko usmeritev, Microsoft pa še posebej poudarja razliko med različnimi civilizaciji, ki naj ne bi bila le vizualna, temveč in predvsem igralna. Ali se nam obeta novi *Starcraft*, bomo ugotovili zgodaj jeseni.
www.microsoft.com

Eve

Predstavljajte si ogromno večigralsko igro velikosti manjše galaksije, dodajte hiperkapitalistično ekonomijo, nevaren svet majhnih samostojnih podjetnikov v oboroženih ter fantastično izrisanih bojnih plovilih in že boste blizu predstavi o *Eve*. Zraven poslovne žilice in pravilne nadmarketinške intuicije boste za preživetje in (predvsem) vzpon v tem svetu potrebovali tudi strateško žilico in klinično natančno akcijsko oko. Večigralska skupnost se že veseli trgovanja, bojevanja in do sedaj najlepše grafike vesolja, kar smo jih imeli priložnost srečati.

SPIDERMAN: THE MOVIE

Denar, denar ...



Soliden Activisionov *Spider-Man* je izšel pred komaj nekaj meseci, pa se v loncu kuha že naslednji. Od kod to nenadno zanimanje za junaka, ki ga je igričarska industrija toliko let nemarno pustila ležati v kotu pozabe? Razlog je boleče preprost: denar. Okoli junija tega leta bo namreč v kina prilomastil film o Človeku-pajku, v katerem bosta glavni vlogi odigrala Tobey Maguire in Willem Dafoe in če bo reč vsaj približno takšna uspešnica, kot raja pričakuje, se bodo nalepke, plakati, radirke in seveda igre z logotipom rdeče-modrega junaka prodajale bolje kot hladno pivo v Sahari.

Sistem igranja bo v *Spider-Man: The Movie* ostal približno enak kot v prvem *Spider-Manu*, kar pomeni veliko kvačkanja mrež, poskakovanja z ene stavbe na drugo in občasnega izbijanja zob nepridipravom. Skupina Treyarch, ki ji je Activision zaupal razvoj igre, se zelo trudi, da bi odpravila nekatere črne pike pretekłosti, hkrati pa se ukvarja z make-upom glavnega akterja, mu dodaja nove sposobnosti ter izpopolnjuje stare. Spet lahko pričakujete tudi kopico podiger. Ena bolj impresivnih že dokončanih scen tako postavi Spideya in Vulturja v zračni dvoboj visoko nad ulicami mesta. Kot da ne bi že to bilo dovolj dramatično, je prisoten še nekakšen "bullet-time", počasni posnetek, s katerim nas je tako lepo seznanil gospod Maks Bolečina.

Sama zgodba se bo sicer skušala vsaj grobo držati scenarija filma, vendar so se razvijalci že na samem začetku (pravilno) odločili, da si ne bodo pustili preveč pristriči kril domišljije. En sam super negativec se je avtorjem na primer zdel premalo, tako da boste lahko poleg Green Goblina, ki ga v filmu igra Dafoe, naklestili še Shockerja in že prej omenjenega Vulturja, ki ju v izvirnem scenariju sploh ni. Juhej, več kot nas bo, bolj bo veselo.

Ja, Treyarch imajo v rokah očitno vroče karte, ki jih nameravajo položiti na mizo, ko bo za to klima najugodnejša – julija letos. Če bodo izboljšali premikanje kamere, največjo pomanjkljivost prvega dela in izpolnili vsaj polovico obljub, se nam obeta zabavna in raznolika ploščadna akcijska igra, kakršnih na PC-ju ni nikoli dovolj. Če pa se jim že z igro ne bo izšlo, pa držimo pesti vsaj za film.
www.activision.com

KDAJ BO KONČANO?

Jedi Outcast: Jedi Knight II	začetek aprila
Heroes of Might and Magic IV	april
Warlords Battlecry 2	april
Grand Theft Auto III	april
Master of Orion III	april
The Italian Job	april
2002 FIFA World Cup	začetek maja
Mafia: City of Lost Heaven	maj
Freedom Force	maj
Grand Prix 4	maj
F1 2002	maj
Soldier of Fortune 2	maj
Warcraft III	junij
Hidden and Dangerous 2	junij
Anno 1503	junij
Operation Flashpoint: Resistance	junij
Delta Force: Task Force Dagger	junij
IGI 2	junij
Sudden Strike 2	junij
Prisoner of War	junij
Hitman 2: Stealth Assassin	junij

Ste kdaj razmišljali, na kaj je pritrjen zgornji del Spideyeve mreže? Čuden fenomen je tole.

RAYMAN 3

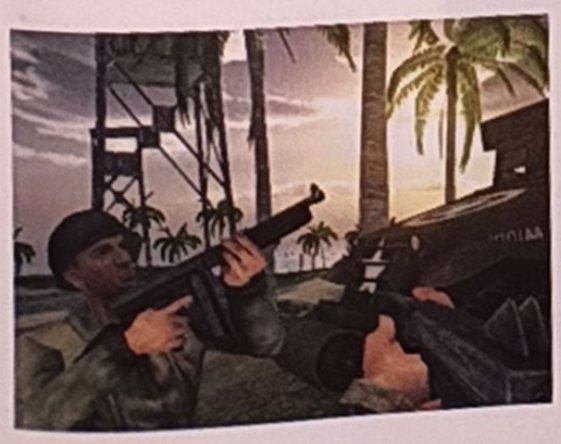
Kljub zelo očitni odsotnosti nekaterih kosov svojega telesa, je gospodič Rayman, mešanec med psom in nečim veliko bolj čudnim, postal eden izmed najbolj priljubljenih digitalnih junakov. Če že ne na PC-jih pa gotovo na konzolah. Tretji del njegovih platformskih norčij s podnaslovom *Hoodlom Havoc* je Ubi Soft napovedal za tole jesen, hvalijo pa se, da bo to za serijo velik korak naprej in da bo zadevščina tehnološko briljantna. V isti sapi ne pozabljajo niti na skrbno sestavljeno zgodbo polno bizarnih kreatur in odštekanih situacij. Čeprav gre za povsem klasično in razumljivo samohvalo razvijalcev, nam nekaj pravi, da bo *Rayman 3* odličen naslov.

www.ubisoft.com

BATTLEFIELD 1942

Če verjamete ali ne, prihaja še ena prvoosebna strelska igra, postavljena v čas 2. svetovne vojne. Čeprav bo vsebovala natančno izdelana prizorišča vseh pomembnejših bitk, pa tu ni govora o kakšni vojaški simulaciji v slogu *Medal Of Honor*. Glavni poudarek stvaritve švedskega Digital Illusions bo predvsem na hitri akciji ter možnosti uporabe 40 različnih vozil, letal in ladij (!!), kar bo gotovo vbrizgalo litre igralnosti v način za več igralcev, ki bo predstavljal glavni del igre. Bojda že to poletje.

www.dice.se



THE SIMS: VACATION

Simsi odhajajo na počitnice. In veste kaj? Vi greste z njimi. Že četrti dodatek za Maxisovo super uspešnico *The Sims* bo vašemu digitalnemu človečku podaril letalsko vozovnico do zasneženih Alp, vroče plaže ali zelenega parka v gozdu, kjer boste deskali na snegu, igrali odbojko na mivki, iskali izgubljeni zaklad in še kaj. Seveda ne bo manjkalo niti novih predmetov (menda 125) niti novih pogovornih fraz. Dodatek pač. Če se svojega tamagočija še niste naveličali, ga boste lahko z dopustom razvedrili že ta mesec.

thesims.ea.com

NOVIČKE

Mesec junakov pred nami

3DO je najavil izid nove igre v izjemno popularni – tudi v Sloveniji – seriji *Heroes of Might and Magic*. Kot že izkušene igralce poteznih strategij, nas hočejo avtorji navdušiti z boljšo grafiko, novim bojnim sistemom in poglobljenim tehnološkim drevesom. Kot voditelj izbranega ljudstva bo potrebno zavojevati in podjarmiti neposlušne domišljijske deželice. Sočasno z izidom *HoMM4* pa nas bo doletel tudi *Might and Magic IX*, FRP, ki je v zadnjih izdajah premočrtno izgubljal sapo. Tokrat bo prikazan skozi pogon LithTech in bo, razen izboljšanega sistema magije in boja, ponujala tudi možnost komunikacije.

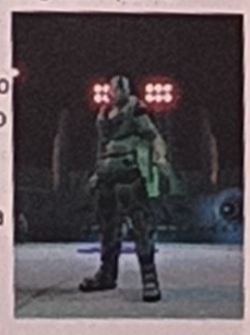
Kot v starih časih bomo vodili druščino in to preko 10 različnih svetov s 40 ogromnimi ozemlji in skozi 60 različnih poslanstev. Sliši se divje.

Dune Generations

Ta mesec vam predstavljamo nov prihodnji navidezni svet, zasnovan na TV seriji *Dune*. Večigralski svet, ki se nikoli ne konča in v katerem bitke trajajo tudi po vašem odhodu, bo premogel vse, kar pričakujemo od igre po licenci Dune, zraven pa še ekonomijo in politični model. Bitke ne bodo potekale le na peščenem planetu, temveč po vsem znanem vesolju, saj boste kot predstavnik ene izmed hiš skušali zavojevati vse vesolje. Globok ekonomski model bo dopuščal popuste za prijatelje in podkupovanja premočnih, posebej zanimivo pa bo trgovanje z najbolj dragoceno snovjo v vesolju – začimbo. V slogu *Emperor* bomo osvajali planete in jih nato v stilu *Master of Orion* oskrbovali in izkoriščali. *Dune Universalis*? Upajmo! Skrbi nas le, da igro izdeluje Cryo.

Speedball Arena

Če ste eden tistih, ki vam ob logotipu Bitmap Brothers samodejno poskoči utrip, potem globoko vdihnite. *Speedball* se vrača. Pod imenom *Speedball Arena* se bodo na PC pretihotapili neusmiljeno brutalni boji, igranje brez kakršnih koli sodnikov ali pravil, 30 različnih in domiselnih aren in večigralski športni spopadi, kakršnih še ni bilo.



Svoje moštvo boste urili v enoigralskem načinu in ga tako izkušenega popeljali v klavnico na internetu. Prisotne bodo lige, klubi in organizirano vseplanetarno igranje. Upamo, da bo božič (predviden datum izida) letos prišel prej.

XIII

Ubi Soft je napovedal razvoj prvoosebne strelske igre *XIII* (trinajst in ne ksiiii), ki temelji na belgijskem istoimenskem stripu. Ker vam to najbrž ne pomeni veliko, nam dovolite, da vam razkrijemo, da bo igra uporabljala novo tehnologijo *Unreal II* in se bo na prodajnih policah pojavila v začetku leta 2003. Ubi Soft obljublja igro, ki bo »spravila zvrst na novo raven«, ampak ali ne trdijo vsi tega? Glede na trenutne informacije bo zgodba igre temeljila na teoriji zarote, razvijali pa jo bodo v Parizu.

→ Ustanovljen januarja 1999. Sebe opisujejo kot "skupino veteranov razvijanja 3D iger, zbrano v Dallasu". Verjetno so najbolj znani po dodatku za *Half-Life*, *Opposing Force* poimenovanem, vendar njihov dosje iger obsega tudi dodatke za *Duke Nukem 3D*, *Civilization* in *Quake (Scourge of Armagon)*. Drugače pa se na seznamu ljudi, ki od Gearboxa prejemajo plačo, nahaja celo človek s pravimi vojaškimi izkušnjami; na seznamu pa je tudi predstavnik Cyberathlete Professional League (organizacija pomaga celo pri *CZ* beta testiranju); v vlogi predsednika podjetja pa se nahaja nekdanji hollywoodski mešetar.

Založnik: Vivendi Universal
www.cs-conditionzero.com

→DATUM IZIDA POMLAD 2002

COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO

Brez kriterijev. Brez pogojev. Brez zastavljenih vprašanj. Razen naših, seveda ...

Za kaj gre?

Ko se najljubši sin večigralskega občestva odloči, da se bo odrekel večigralskemu konceptu, ki mu je prinesel slavo, gre bodisi za hrabro bodisi za neumno potezo. Dvojnost take poteze je lep odraz dvojnosti strelskih iger. Trend "oskrbeti enoigralski način z izkušnjo večigralstva", ki ga je tako lepo vpeljal boter žanra Id Software s *Quake III: Areno* (in sedaj s prihajajočimi igrami spet zavrnil) se bojuje s tradicionalnim pristopom, kakršnega poznamo od časov rojevanja 3D strelskega žanra.

Gearbox Software se ni pustil zmesti s takšno dilemo. Njihov predsednik Randy Pitchford trdi, da so takšni pogledi zgrešeni, a neizbežni. Za povrh pa dodaja, da sta njihovi inspiraciji v svetu iger prej *Tony Hawk's Pro Skater* in *GranTurismo 3* kot pa *Quake III: Arena*. Krivoverstvo? Morda!

Nevtralizacija terorističnih sil bo glavna naloga vaše ekipe.

Kaj je novega?

Pozabite brezglave napade in enostavno "čiščenje" stopenj. Pozabite na kampiranje in neumne bote, ki priletijo pred vaš merek. V bistvu je najbolje, da pozabite vse, kar ste do sedaj mislili, da veste o prvoosebnih strelskih igrah. Kljub temu pa *Condition Zero* še vedno črpa iz svojih korenin – bil bi nor, če ne bi – vendar se jih ne drži več tako togo. Oblika stopenj je vzorno izpeljana, enako velja za like in orožja, za umetno inteligenco računalniško vodenih igralcev pa trdijo, da bo znala podkuriti tudi najboljšim igralcem. Vendar pa *CZ* od ostalih tekmecev na trgu izstopa z vzdignjeno glavo, saj se ne zadovolji le s tem, da prepričuje igralca v mišljenje, da igra proti živim nasprotnikom. Namesto tega ustvari popolno igralno izkušnjo, ki je v več pogledih bolj podobna *Medal of Honor* kot pa *Counter-Striku*. Struktura ekipnih spopadov je morda res prežeta z duhom večigralstva, vendar pa vse ostalo prihaja iz sveta strelskih iger za enega igralca. Stimulativen uvod v vsako misijo vas popelje skozi bojišča stopnje, kjer uspeh prinaša neizbežne finančne nagrade.

"Pozabite brezglave napade in enostavno "čiščenje" stopenj."

Zažigalna orožja ponujajo začasno obrambo pred strupeno sibirsko zimo.

Za kulisami

Seveda pa igra strelja tudi s strateškimi naboji. Napredek vaše ekipe bo marsikaj povedal o vaših voditeljskih sposobnostih. Tako bo preboj skozi več kot 20 stopenj (ki so postavljene v najrazličnejša okolja – od puščavskih do polarnega pasu) intuinitivna, če že ne preprosta zadeva.

Dva dodatna načina bojevanja – Challenge in Endurance – naj bi poskrbela za dolgotrajno igralnost in motivacijo za končanje vseh zastavljenih ciljev v igri, hkrati pa bosta zabaven in izvrsten trening za pravo stvar. Prisiljeni boste podeljevati taktične ukaze glede na vaše akcije in nato živeti s posledicami vaših odločitev. Sijajna zadeva, ki *Counter-Strike: Condition Zero* doda ščepec magije, ki ga bo popeljal pred konkurenco na agresivnem trgu 3D streljank.

Zadnji odstavek je namenjen smrti, natančneje, smrti vaših tovarišev. Gearbox so se ob spoznanju, da že najmanjše poškodbe vržejo igralca v duhovno stanje, imenovano "quickload", raje odločili za obuditev igralca ob koncu stopnje. Tako je stopnja vse težavnejša, če izgubite preveč mož. Cena življenja se v teh pogojih hitro zviša, Gearbox pa dodajajo, da je zdrav razum prevladal nad pretiranim realizmom, ki je najprej bil primarna naloga razvijalcev. Še sreča, pravimo mi. **PCF**

Težak ogenj s strani prepreči sovražnikov naskok in je lahko odlična osnova za uspešen frontalni napad.

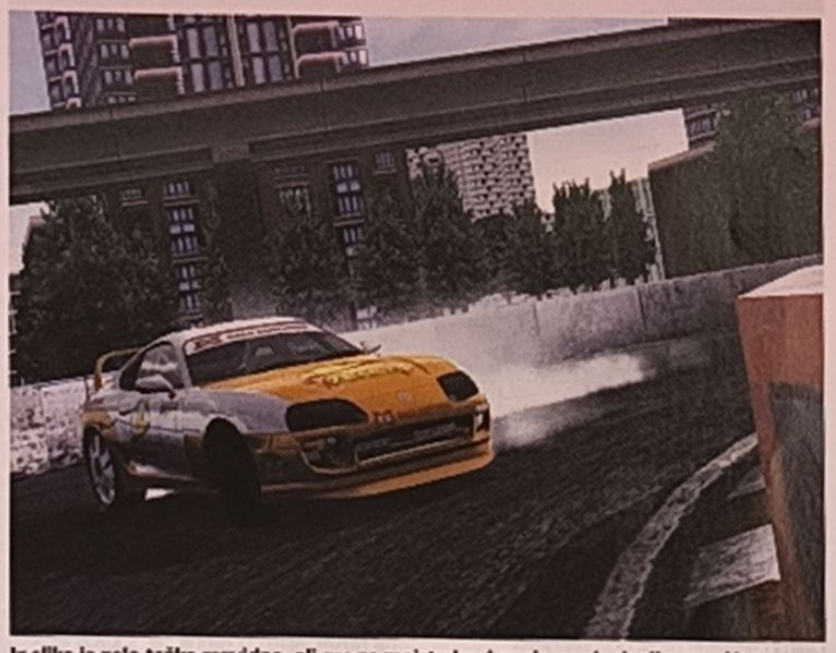
V zgradbi globoko v osrčju džungle možje počepajo kot žabe v jalovem poskusu maskiranja.

DATUM IZIDA APRIL 2002

TOCA RACE DRIVER

Kaj pove Coulthard Schumacherju, ko se izklopijo kamere?

Čeprav vas je ta naslov pozdravil v rubriki Novice že v prejšnji številki, smo se ga odločili še enkrat uvrstiti na te strani. Razlog za naše predrzno dejanje so nove informacije in posnetki zaslonov, ki smo jih v preteklem mesecu prejeli od Codemasters, očeta serije *TOCA*. Če nam nesramnost še vedno zamerite, si napasite očke na teh naokoli ležečih slikah in preberite besedilo. Prepričan sem, da boste popolnoma razumeli našo potrebo po delitvi prvih pravih vtisov z vami.



Iz slike je zelo težko razvidno, ali gre za mojstrsko drsenje v ovinek ali prav nič mojstrsko vrtenje v ovinek.

Reševanje dirkača Ryana

Pomešati v simulacijo dirkanja zgodbo je po eni strani strašljivo bizarna ideja, nekako primerljiva s polaganjem jagod na pizzo, po drugi strani pa bi znalo s pravim pristopom iz tega zrasti nekaj fantastično originalnega. Že sama misel na to, da bi lahko po dirki koleno nabil v mednožje idiota, ki me je v zadnjem krogu zrinil s steze, povzroči zadovoljen dvig mojih ustnih kotičkov. Sicer pa je razvoj zadeve v rokah mojstrov svoje obrti, tako da strahu, da bi se na koncu eksperiment sfižil, skorajda ni.

V pet poglavij razdeljena zgodba vam bo poveznila na glavo čelado dirkača Ryana McKana, ki naj bi bil vzhajajoča zvezda cestnega športa. Razvijalci so najeli profesionalne pisce scenarijev, režiserje in igralce, ki so naredili vse, da bi vas igra čimprej posrkala vase. Medtem ko boste na nekatere sekvence (vse so izdelane kar z grafičnim pogonom same igre) naleteli v vsakem primeru, jih bo večina odvisna od tega, kako ste se odrezali na zadnji dirki. To naj bi pregnalo nadležno senco lin-

Avtorji so odkupili licence za uporabo imen 42 avtomobilov. Mercedes je eden izmed njih.

earnosti in zagotovilo, da bo igra drugačna vsakič, ko jo boste začeli igrati.

Jaz bi pa dirkal

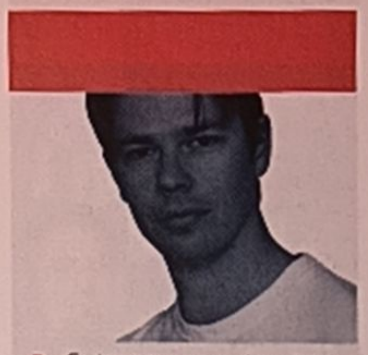
Poglavar razvoja *TOCA Race Driverja*, Gavin Raeburn, se dobro zaveda, da lahko pretirano izpostavljanje zgodbe potopi celotno ladjo. "Bodimo odkriti, ljudje bodo kupili igro, ker si bodo želeli dirkanja, ne pa sedenja pred zaslonom in gledanja filma," razlaga. Potrditev tega, da bo nova *TOCA* v prvi vrsti še vedno simulacija dirkanja, smo iz avtorjev izvlekli šele po nekaj streznitvenih udarcih s trdim predmetom po temenu. "Realizem!" je bil prvi krik, ki ga je spravil iz sebe. "Grafika!" je bil drugi. Popolnoma razumljivo. Simulacije izpod rok Codemasters so vedno slovele po odličnem obnašanju vozil, a tokrat so fantje presegli sami sebe. Pri zavijanju in pospeševanju se čuti prava teža avtomobilov, ki se poleg tega precej živčno odzivajo na vsako pretirano kolovratenje z volanom. Ne, ne, z vrtenjem po travi ne bodo kaznovane le najbolj kapitalne napake. Heh, če bodo ob progo postavili še kakšno avtoštoparko, se boste težko domislili pametnega razloga, da bi se usedli v pravi avto.

Pa izgled? Že same slike dajo vedeti, da bo grafika vsaj odlična, ko pa vidite stvar v gibanju, beseda "odlično" v trenutku postane prešibka. Hladen kot špricar lahko zapišem, da česa takšnega še niste videli. Pomembno vlogo pri tem odigra izjemno prepričljiv sistem prepoznavanja poškodb, ki ob manjših trkih verno upogiba pločevino, ob resnejših čelnih poljubih pa je sposoben vaše vozilo tudi realistično raztrgati na kosce. Verjetno boste popolnoma dojeli pomen mojih besed šele takrat, ko boste igro končno dobili v svoje kremplje.

Slina?

Na koncu boste prišli na račun še tisti, ki padete v nezavest komaj takrat, ko zagledate številke. *TOCA Race Driver* bo vseboval 38 realističnih in skoraj fanatično natančno izdelanih prog ter kar 42 (<tu vstavite zgornje pridevnike kot prej>) avtomobilov. Zanimivo je dejstvo, da bo v različnih državah igra izšla pod različnimi naslovi. V Nemčiji se bo tako, na primer, imenovala *DTM Race Driver*, v Avstraliji pa *V8 Supercar Race Driver*. Gre preprosto za to, da bodo avtorji skušali promovirati tista vgrajena tekmovanja, ki so v posameznih državah popularna.

Gospod Raeburn pravi: "Zadnje čase postajajo simulacije dirkanja zelo dolgočasne." Vzemimo to kot dober znak, da tip ve, kaj počne in zlezimo v posteljo brez strahu, da bi nas sredi noči zbudil kljuvajoč občutek dvoma v kvaliteto prihajajočega člana serije *TOCA*. **PCF**



Codemasters so ena izmed redkih razvojno-založniških skupin, ki pri svojih naslovih praktično nikoli ne udarijo mimo. Vse, kar so ustvarili doslej, je bilo vredno vsaj otipa, če že ne nakupa (saj poznate serijo *TOCA* in *Colin McRae*, kajne?). Prav nič zato ne čudi, da so se iz majhne hiške, kjer so začeli svojo pot proti zvezdam, v zadnjih letih preselili v ogromen kompleks na obrobju angleškega Warwickshira. Njihovo število podložnikov je zadosti veliko, da so samo projektu *TOCA Race Driver* brez težav namenili kar 58 razvijalcev, ki jim je uspelo zadevo skoraj dokončati komaj v dobrem letu in pol.

www.codemasters.com

VOJNA PIRATOM

Če so vam všeč simulacije dirkanja, vas je verjetno vsaj malo zbodlo pri desnem srčnem prekatu, ko ste izvedeli, da tretjega dela serije *TOCA*. Poigravanje z našimi življenji so Gospodarjikode upravičili zelo preprosto: "Bali smo se piratov." *TOCA Race Driver* bo tako velik, da ga bodo lahko stlačili le na DVD ploščo, kar je zaradi visokih cen DVD zapisovalnikov hkrati tudi neke vrste zaščita. Za dodatno varnost bo poskrbel protigusarski sistem FADE, ki ga je menda zelo težko odkriti v programu in zato skoraj nemogoče razbiti.

DATUM IZIDA NOVEMBER 2002

C&C: GENERALS

Stran primite z dovolj debelimi rokavicami, novica je namreč zelo vroča.

Westwood Studios

Pradavnega leta 1985 sta se Brett W. Sperry in Louis Castle z računalnikom vred zaprla v neko garažo v Las Vegasu in postavila temelje enemu večjih razvojnih podjetij v svetu računalniških iger. Med njihove zgodnejše naslove spada, denimo legendarna FRP-jka *Eye Of The Beholder*. Leto 1992 je bilo prelomno – nastal je *Dune II*, pradedek vseh realnočasovnih strategij, ki mu je sledila mega uspešna serija *Comand & Conquer*. No, zadnje čase Westwoodovcem ne gre ravno rožnato. Njihov zadnji naslov, *C&C: Renegade*, je naletel na mlačen odziv. In malo po izidu je nekaj zaposlenih dobilo brco v zadnjico. Naključje?

www.westwood.com

V PAJČEVINI

Strokovnjaki pravijo, da nas naša prihodnost čaka na Internetu. Za vsak primer, če genialci tokrat slučajno uganejo, so avtorji projekta precej časa posvetili prilagajanju *C&C: Generals* tej napovedi. Ne le, da bodo na vsemrežju organizirali številna tekmovanja in postavili stran z lestvico najboljših igralcev sveta, po zgledu *The Sims* bodo že nekaj mesecev pred izidom same igre vrgli na internet orodja za izdelavo lastnih misij ter predelavo enot in ostalega, tako da si boste lahko v svoj računalnik pretočili pravo morje doma narejenih modov še preden boste preigrali vseh 30 prvotnih nalog. Všeč nam je to, zelo všeč.

Pravi zračni dvoboji so v realnočasovnih strategijah nekaj novega. Razvijalci so navdih iskali v Hollywoodu.

Dajmo sestaviti profil povprečnega Slovenca. Takole: Ime mu je Janez in se v povprečju po trikrat na leto "koma pijan" zvrne v jarek. Neizmerno uživa ob zvijanju glasilk Helene Blagne, popoldneve pa preživi ob gledanju Esmeralde, zleknjen v naslanjaču in s pločevinko piva v roki. Čisto statistično gledano si povprečen Slovenec lasti približno polovico računalnika, ki jo v glavnem uporablja za brskanje po temačnih kotičkih interneta in igranje iger. Najraje od vsega ima realnočasovne strategije. In ob najavi tegale naslova si je ves blažen pričel brenkati po ustnicah?

Preveč navdušenja?

No, no, umirite se vendar, za božjo voljo. Res, govorimo o nadaljevanju fantastično uspešne in pri nas skrajno priljubljene strateške serije *Command&Conquer*, res, slike izgledajo dobro in res, tudi drobne informacije, ki smo jih za vas pometli skupaj, obetajo mnogo, a če boste tako poskakovali, boste zelo težko brali naprej, veste.

Začnimo z najbolj pretresljivo novico. Ki pa v bistvu sploh ni več novica, saj ste gotovo že pošpegali na slike. V ozadju *C&C: Generals* se bo za vas potil pravi 3D pogon. In to kakšen! Druga, hitro očitna sprememba, glede na *Red Alert 2* in ostale prednike, je popolnoma spremenjen igralni vmesnik. Veliko okence na desni strani bo zamenjal elegantnejši rob na spodnjem delu zaslona, marsikaj pa boste lahko postorili kar s klikarjenjem po samih enotah. Podobno drobnih, a pomembnih izboljšav bo še ogromno. Surovin zdaj ne boste več nabirali, ampak boste ves gradbeni material s transportnimi tovornjaki sunili iz skladišč, ki bodo raztresena po celotnem zemljevidu. Sama gradnja pa sploh ne bo več omejena le na prostor okoli glavne baze. Če premorete več predrznosti kot kmečke logike, boste lahko tako s svojo četico gradnji namenjenih buldožerjev postavili tovarno tankov kar pred nasprotnikov pragom.

Velika trojica

Za celotno štorijo, ki tiči v ozadju igre, sicer nimamo prostora, vam bom pa na kratko predstavil vsaj vse tri vojskujoče strani, naj vam bo. Ker se dogajanje ne naslanja na nobenega izmed prejšnjih delov, so tudi udeleženci tokratne zabave novi in sicer: Kitajska, ZDA in teroristična skupina Global Liberation Army (GLA).

Za vsako izmed strani boste lahko odigrali po 10 misij. Kar je sicer številka, ki se giblje tam med "bore malo" in "skoraj dovolj", vedeti pa je treba, da boste morali na začetku vsake naloge izbrati pomoč ene izmed treh vojaških organizacij, s čimer boste dobili tri povsem različne pristope do iste misije. In kaj te organizacije prinašajo? Preprosto – Američani se lahko odločajo med NATO-vimi tanki in podporo US Air Force. Razlika med njima je ta, da boste v prvem primeru hitreje gradili tanke, v drugem pa letala. Vsaka izmed organizacij pa prinaša še posebne enote: tretja ameriška organizacija je, na primer Special Forces, ki v vaše vrste postavi smrtonosnega ostrostrelca in zahrbtnega padalca.

Ker bo celotno dogajanje zamaknjeno za 20 let v prihodnost, bo temu primerna tudi opremljenost posameznih čet. Če gre verjeti scenaristom, bodo Kitajci bodo postali pravi hi-tech narod, zato boste v njihovih vrstah našli grdobajse, kakršen je Seizmic Tank – simpatično vozilce, ki lahko zavoljo svoje nemajhnosti preprosto zapelje čez nasprotnikove tanke. Američani bodo precej bolj klasično opremljeni, čeprav si bodo tudi oni lastili kakšno eksotično enoto, kakršen je nevidni bombnik Aurora Strike Fighter. GLA pa bodo sploh poglavje zase. Ker živijo od tega, kar nakradejo, se bodo nekatere njihove enote lahko nadgrajevale kar sredi bojišča, če boste sovražniku zaplenili top kakšnega večjega kalibra. Poleg tega si bodo lahko izkopali sistem tunelov in tako neovirano prehajali z ene strani zemljevida na drugo.

Češnja na torti

Najslajšo novico pa sem prihranil za konec. Verjeli ali ne, ampak izid *C&C: Generals* je postavljen v mesec november. In preden vprašate: da, tega leta. Glede na to, da je ekipa, zadolžena za *Generale*, ena redkih, ki je na dobrem glasu glede točnosti izhajanja, zna ta datum celo držati. Ker zaenkrat razvijalci še marsikaj skrivajo ali pa preprosto sami ne vedo, bomo na sveže novice prežali kot volk na Rdečo kapico. Imejte zato našo spletno stran ves čas na očeh, mi pa jo bomo za vas pridno zalagali z novicami.

Aljoša Hancman

Vam moram jaz povedati, da bo grafika noro fenomenalna ali boste to kar sami pogruntali?

DATUM IZIDA APRIL 2002

DUNGEON SIEGE

Vabljeni na zabavo s pošastmi. Brada in meč zaželena.

Se lahko zgodi, da bo nek deževni ponedeljek eden izmed razvijalcev iger pogledal skozi rosno okno in rekel: "Tako, tole je bila še zadnja nova ideja za igro, od danes naprej se bomo ukvarjali samo še z reciklažo starih?" Dvomim. Z vedno bolj izpopolnjeno strojno opremo se vsakih nekaj mesecev odprejo povsem nova obzorja in razvijalci lahko vdihnejo življenje vedno bolj norim in domiselnim idejam. Verjetno pričakujete, da bom zdajle zapisal, da je *Dungeon Siege* živ dokaz za to trditev. Pa ne bom. Gas Powered Games, avtorji tega v kratkem prihajajočega igranja domišljijskih vlog, so tehnološko naprednost današnjih računalnikov raje izkoristili za šminkanje starih domislic. Zakaj pa ne.

Razredi likov bodo trije: bojevnik, lokostrelec in čarovnik. Klasika.

Stare ideje

Največ so jih drznili zajeti iz serije *Diablo*, na katero bo njihova igra najbolj spominjala po sami zasnovi. Pri tem imam v mislih predvsem teženje k preprostosti in obilje bojev. Vendar pa slednji ne bodo temeljili na utrujajočem klikanju po sovražniku, dokler ta ne pade na dvoje, ampak boste lahko pred bitko nastavili agresivnost vašega junaka, njegovo taktiko in seveda formacijo. Formacijo? Ja, točno, to pomeni, da boste okoli sebe lahko zbrali celo ekipo enako mislečih mesarjev, čarodejev in lokostrelcev.

Igra pa vas ne bo nosila po rokah samo med bojevanjem. Obstajal bo še cel kup čednih trikov, katerih edini namen bo, da vam olajšajo vandranje po okolici ter omogočijo, da se osredotočite le na tiste plati igre, ki so zares pomembne. Eno izmed takšnih pomagal bo na primer samodejno risanje zemljevida. Ideja je bila pred leti strašno popularna, danes pa je število iger, ki jo uporabljajo, vidno padlo. Kar ni dobro, ker se je kompleksnost navideznih svetov vidno dvignila.

Lepote na obzorju

3D pokrajina v *Dungeon Siege* pa ne bo samo kompleksna, ampak tudi enkratno predstavljena. Prebijali se boste preko širokih planjav, lomastili skozi temačne gozdove in raziskovali v tovrstnih igrah pač nepogrešljivo podzemlje. Da je prisotno spreminjanje dneva v noč in obratno, je menda jasno, zato o tem ne bom nakladal nadalje, bom pa kakšno naložil še o eni izmed lastnosti, na katero so razvijalci strašno ponosni. To je zveznost pokrajine. Menda vam ne bo treba niti enkrat samkrat čakati, da igra naloži novo področje. Prijetna stranska produkta tega sta seveda krasno vzdušje in občutek, da se nahajate v resničnem svetu, saj nič v tem vesolju ne prekine akcije tako grobo kot zaslon z napisom "Umiri se, sine, a ne vidiš, da nalagam teksture?!"

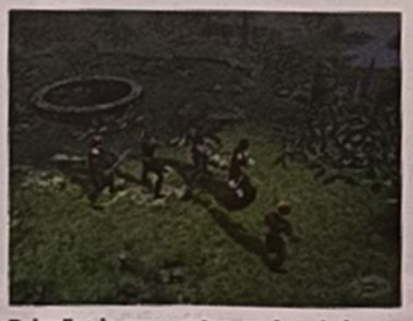
Še nekaj o zgodbi: Vaša pustolovščina se začne, ko vas sredi dela na vaši kmetiji zmoti prihod na smrt ranjenega neznanca. Preden pred vami spusti dušo, vam zahrope nekaj o bližajoči se invaziji pošasti. Ker ob takšni novici noben junak ne more ostati doma in hraniti kokoši, kot da se ni nič zgodilo, zgrabite v roke vile in greste pogledati, kaj pri hudiču se dogaja. Sicer nič čeljust spuščajočega, vendar pa avtorji obljubljajo nepopustljivo napetost in številne zaplete, ki vas ne bodo izpustili izpred zaslona.

Samo še tole

Kaj nas še čaka? Ne bi si odpustil, če bi pozabil na večigralski način. Oziroma – večigralske načine. Igra vam bo dopuščala, da se lotite celotne igre z več igralci, da se odpravite na posebej za to priložnost zgrajeno velikansko ozemlje, lahko pa se boste odločili tudi za krajšo varianto s številnejšimi boji. Zanimivo bo tudi izvirno napredovanje vašega lika, ki ga boste lahko oblikovali povsem po svojih željah. Ampak o tem morda že naslednji mesec, ko izide celotna igra.

Za konec mi dovolite, da si nadenem svoj preroški plašč in se zazrem v dlan *Dungeon Siega*. To bo zelo akcijsko usmerjena igra, ki si vas ne bo drznila vznemirjati z zasloni, polnimi zehanja povzročajočih številk. Tudi nadzor bo strahovito poenostavljen. Tako vam bo ostalo več časa za stvari, ki so v tovrstnih igrah najzabavnejše: raziskovanje in odiranje pošasti. Da tovrstna kombinacija vžge, je več kot nazorno dokazal že *Diablo II*. In z *Dungeon Siege* ne bo nič drugače.

Aljoša Hancman



Pokrajina je raznovrstna, prelepo izrisana in res ogromna. Želite še kaj več?

Gas Powered Games

Veliki šef in ustanovitelj ameriške skupine Gas Powered Games je Chris Taylor. Če vam njegovo ime ne pove dosti, pa se boste gotovo spomnili njegove zmagoslavne strategije *Total Annihilation* (uh, tole drugo besedo moram vsakič trikrat preveriti). *Dungeon Siege*, ki jo bo založil Microsoft, je v bistvu njihova prva igra, zato bom prisiljen zaključiti tale okvirček malo hitreje kot običajno.

www.gaspoweredgames.com

»Da tovrstna kombinacija vžge, je več kot nazorno dokazal že *Diablo II*.«

NE KUHAJ MULE

Ampak čisto zares – v *Dungeon Siege* kuhanje mule ni priporočljivo, saj vam bo uboga živalca surova veliko bolj koristila. Za lep kupček zlatnikov jo boste lahko namreč uvrstili v svojo druščino kot potujoče skladišče za pobrane predmete. Poleg krame bo nosila tudi zadostno količino umetne inteligence, da se bo v slučaju prehudega boja pravočasno skrila. Gre za tako posrečeno preprosto idejo, da je prav čudno, da ni padla v glavo že komu drugemu.

WARRIOR KINGS

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat

Microids www.warrior-kings.com

Nedolžne princeske, bojte se; ti vladarji ne potrebujejo ključev za vaše deviške pasove.

Potrebuje PIII-350, 128Mb, 3D kartico s 16Mb
Želi PIII-800, 256Mb, 3D kartico s 64Mb

Nekoč stvari niso bile, kot so danes. Brušeni jekleni oklepi, sekire, ostre konice mogočnih debel, neustrašni junaki in oborožene vojske. In za vsem tem popolnoma zlobna in omejena človeška zavest, naučena le ubijati. Največ teorij boja trdi, da pameten vojščak obrne sovražnikovo moč sebi v prid. Še ena lekcija iz zgodovine nas uči, da do zob oboroženi pehotniki zares ne marajo roja puščic, ki se prikaže iz bližnjega gozdička. Naše najljubše priporočilo za redčenje sovražnikovih vrst pa je topniška enota – ogromne bojne naprave z uničujočim tovorom lesa, železa, ognja in ostalih nevarnih substanc.

Šampanjska kampanja

Je kot starodavna igra, ki jo včasih igrajo po pisarnah: škarje, papir, kamen, kladivo. Kar je dobra analogija za to, kako so *Warrior Kings* sestavljeni. Ni načina, da bi "navalili" v igro in na hitro zmagali z golo silo; če ne razmislite o poteku napada (ali obrambe) v prihajajoči bitki, ste že izgubili. Tako enostavno je to. Vendar se kmalu po četrti ali peti misiji v enoigralski kampanji zaveste, kako ambiciozna igra je *Warrior Kings*. Seveda vas bo že ob prvem zagonu popolnoma prevzel njen videz – že v grafičnih pogledih ta igra popelje strategije na naslednji nivo.

Prizorišče spektakla

Ogromna 3D ozemlja – ki prekašajo celo *Black & White* – so prepričljivo poseljena s pisanim rastlinjem in okrašena z romantičnimi podrobnostmi

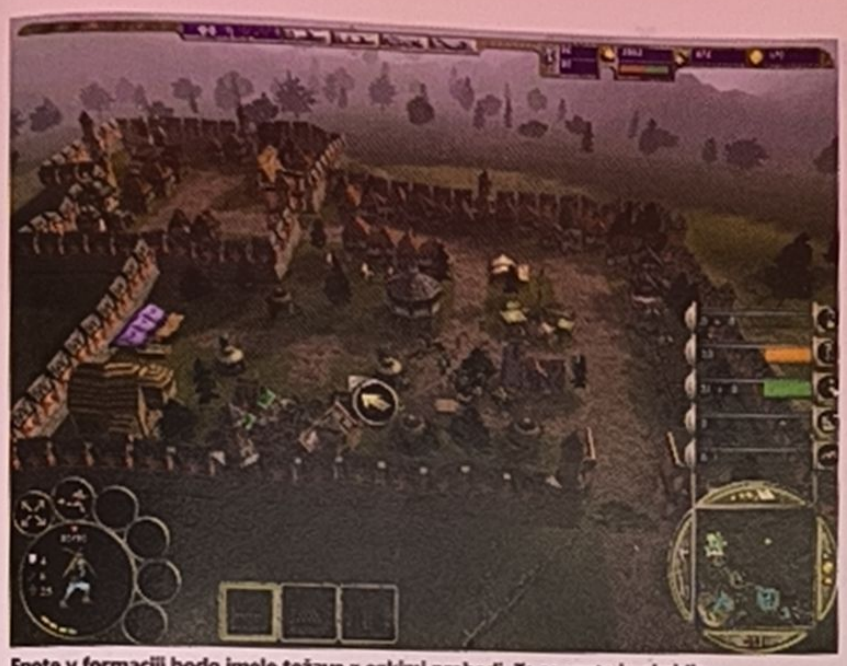
>>KDO SPLOH STE?

Vsako bitko začnete kot nevtralen poveljnik, vendar bodo o vaši usodi odločali vaši vojaki.

01 Če izberete bogaboječo pot Celestial, lahko računate na pomoč junaških in plemenitih vitezov in duhovnikov, ki obvladajo magijo. Belo.

02 Tehnična pot vam ponudi dostop do znanja – in s tem DaVincijevo navdušenje nad topovi, metalci raket in boljšim pridelovanjem hrane.

03 Če pa vam najbolj ugaja rekrutiranje kakega strupenega pajka, potem je za vas poganska pot. Značilnosti: smreke in močvirja.



Enote v formaciji bodo imele težave z ozkimi prehodi. To so vrata in obzidja.

Na levi je Boštjan. Pleše. Slabo.

v slogu požganih ruševin in ostankov tabornih ognjev. Zasnežena gorovja se vzdigujejo nad rodovitnimi polji in ponujajo zlahka branljive prehode; ostala pa ponujajo planote, na katerih rastejo velikanske citadele. Mesta rastejo in se med seboj združujejo tako organsko, da se po le nekaj sezonah prikaže ogromno mesto, ki se zdi naseljeno že stoletja. Vendar pa bo potrebno kar nekaj stopenj, da boste zgradili ogromno vojsko, nakar boste spoznali, kako uravnovešen in dovršen je bojni model. Učinkovit poveljnik lahko brani naselje pred daleč številčnejšimi nasprotniki le s peščico lokostrelcev in dobro izbiro stražnega stolpa.

Seveda pa bo napadalec, ki se ponaša z bogatimi izkušnjami v vojnih veščinah vedel, kako zadržati mestno obrambo in vmes privleči topove, da razsujejo obzidje na koščke. In pokrajina

Dežela Orbis, v kateri se odvija vsa zgodba. Deluje nekako znano.

Formacija ogromnega povečevalnega stekla. Kot zoom v *Photoshopu*, le bolj smrtonosna.

ni tako slastna le zavoljo vizualne privlačnosti – gorovja vplivajo na lastnosti enot in gosti gozdički so kot nalašč za učinkovite zasede. Vendar pa vsega tega še ne opazite v začetnih poglavjih kampanje, ki se razvijajo sorazmerno lenobno.

Nove enote dobivate po skoraj vsaki stopnji in tehnološko razvojno drevo – čudovito razprostrto v večigralskem načinu – je še zakrito. Vse do sedme stopnje (odvisno od poti, ki jo izberete), ko ste naprošeni, da postavite celotno naselje v vsej kompleksnosti in z vsemi možnimi nadgradnjami. To vas potisne v neke vrste krizo identitete v srcu igre; pojavi se občutek, da bi se tukaj moralo nahajati še kaj več, kot le seznam nalog, ki jih linearno rešujemo, medtem ko je odličen ekonomski model premalo izkoriščen.

Kup smeha

Ne rečem, da med misijami ni veliko pisanosti (vključno s pobegom iz ječe v slogu Robina Hooda). Prav tako tudi ne morem reči, da so stopnje linearne, saj ima večina misij več kot le eno začrtano pot do konca; in natančen general bo našel dodatno pomoč ali skriti prehod, če se bo dovolj potrudil. Težava je v tem, da manjše bitke ne delujejo tako impresivno, kot velike bitke pred obzidjem gradu ali na poljanah, ki bi se s svojo velikostjo lahko merili z elizejskimi, saj te velikanske spopade igra predstavi zares fenomenalno – bolje kot katera koli igra doslej.

Edina resnična kritika na račun enoigralskega dela igre je umetna inteligenca. Medtem ko je vsak izmed vaših majhnih vojakov kar pameten, saj reagira in napada smiselno, pa se stvari zakomplicirajo, ko mora poiskati pravo pot. Summa summarum so stvari kljub temu pomisleku kar impresivne. Kot v resničnem življenju pa višje kot se vzpenjate po vojaški lestvici, večje norce srečate. Računalniško nadzorovan nasprotnik se ne bo pretirano trudil z vodenjem ekonomije in surovin in za igro z zares izjemnim bojnim sistemom formacij – poglejte okvir na levi – je sramota, da jih ne zna izkoristiti. V kampanji je to lepo prikrito s skriptiranimi dogodki, vendar se za tem verjetno skriva največja zamera igri. Namreč, da ne premore načina skirmish, kjer bi lahko urili strategijo in raziskovali tehnološko drevo do konca.

Življenjska perspektiva

Kljub temu so *Warrior Kings*, kot izkušnja za enega igralca, ogromna igra. 20 scenarijev, od katerih so vsi opazno dolgi, se splete v obširno kampanjo, kjer kot mladi Lord Artos bijete pravičen boj z imperijem zla, ki je odgovoren za smrt vašega očeta. In celo če ne uspete vedno osvojiti ozemlja, se zgodba nadaljuje. Obstajajo namreč tri očitne poti skozi zgodbo, ki jo spremljate bodisi skozi doktrino Enega Pravega Boga, kar vas usmeri nekoliko renesančno, bodisi skozi doktrino temnih veščin klicanja demonov. Pozitivne ideje v igri vas bodo tako vlekle do konca igre in bodite prepričani, da kampanje ne boste preigrali le enkrat, temveč nekajkrat. Večigralstvo pa ponuja še možnost mešanja različnih disciplin in tako pet različnih poti razvoja. Težava je le v tem, da gre le za nadpovprečno kampanjsko igro. Na srečo zares izredno izpeljano, tako da po našem mnenju gre za najboljše strateško doživetje za dva igralca, ki jih je svet realnočasovnih strategij doslej videl. Avtorji nas prepričujejo, da že delajo na odpravljanju teh manjših nevšečnosti, ne vemo pa, če bo v obliki brezplačnega popravka ali plačljivega dodatka za igro.

>>V večigralskem načinu se lahko uravnotežena nasprotnika spopadata cel dan preden kdo zmaga

NEZAMUDITETEGA!

Nujno je, da za uspešno bojevanje osvojite znanje obvladovanja formacij. Organiziranje vaših čet in usklajevanje z enim izmed štirih načinov (linija, klin, krog, steber) vam prinaša pomembne bojne prednosti, hkrati pa omogoča enotam, da si delijo poškodbe med sabo. Še več spretnosti in znanja bo od vas zahtevalo vedenje, kdaj prelomiti formacijo in omogočiti vaši vojski – posebej lokostrelcem – čimbolj učinkovit pokol. Resnično boste polni zadovoljstva, ko boste opazovali napad sovražnikove konjenice na vaše linije, ki se nenadoma razlomijo v 40 posameznih enot. Vse tečejo za sovražnikom in mu z lahkoto zadajajo udarce.

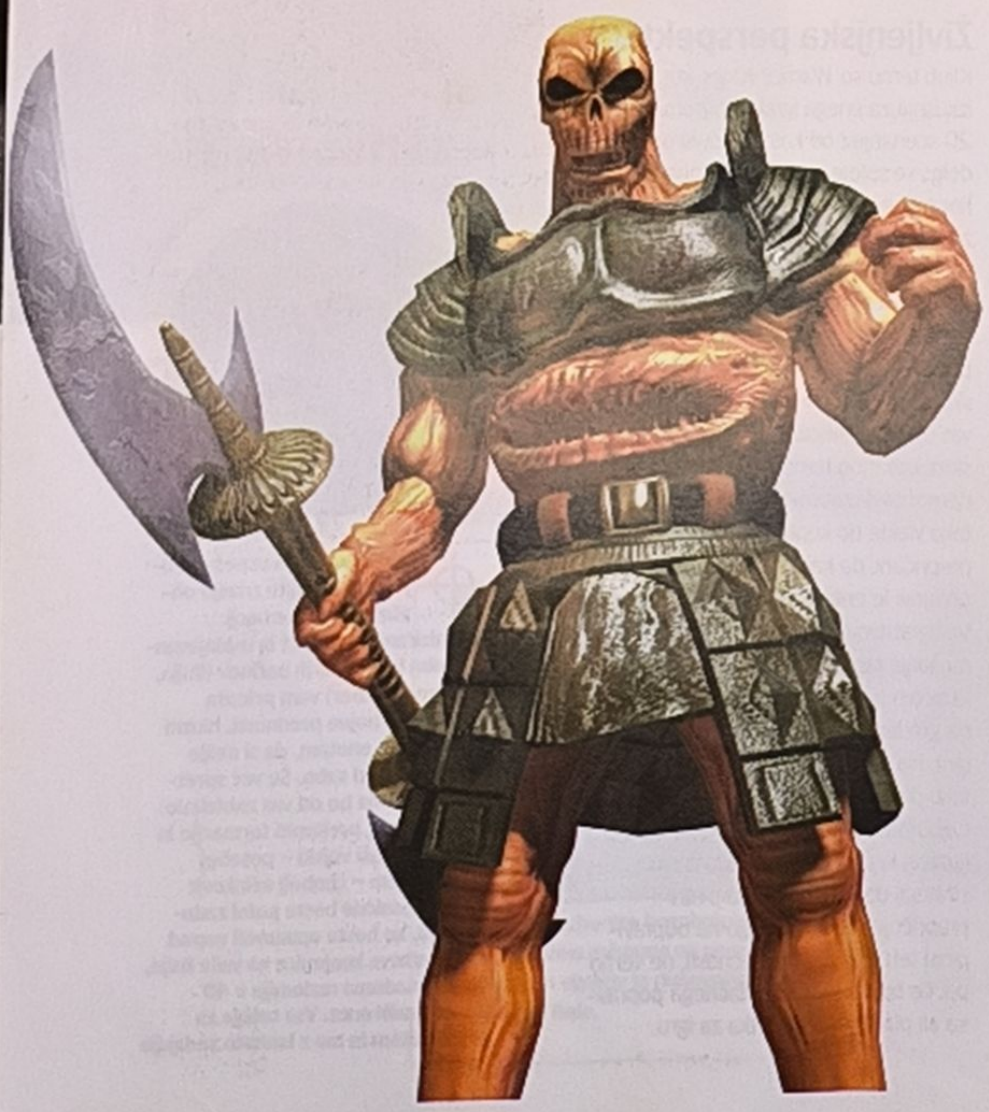
Nič lovcev v tej rži. Le strelci skriti v polju.

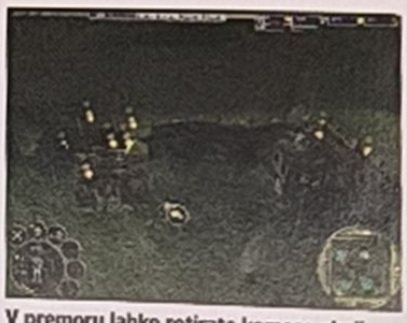
Ekonomski model je vzor enostavnosti. Vendar vam animacije pritegnejo oko.

Prihaja v letu 2003: *Warrior Park.*

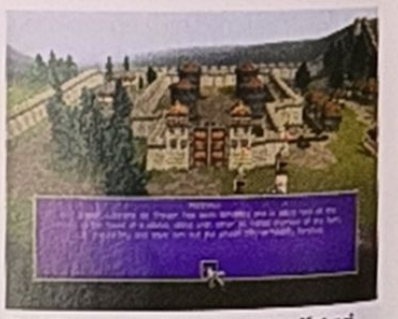
>> MALCE STE NEUČAKANI, A NE?

Da ohranite vaše vojske na pohodih, morate imeti le močan javni sektor.





V premoru lahko rotirate kamero okoli izstrelkov. Pravi Matrix.



Prebijte se v nedostopen zapor. Kot pri večini misij, obstajajo tudi tu zadnja vrata.

Kraljice bitke

Da bi kar najbolje doživeli *Warrior Kings*, morate biti potrpežljive sorte. Končne stopnje kampanje v načinu za enega igralca so enostavno fantastične in več kot le tolažba za grobe prijeme začetnih stopenj – vendar pa bo trajalo, da boste prispeli do tja. V večigralski igri se približno enako sposobna stratega lahko spopadata ves dan. Omembe vredno je tudi dejstvo, da se je potrebno kar pošteno spoprijeti z grafičnimi nastavitvami, da dosežete zadovoljivo hitrost, razen če imate pošastno hiter PC.

Vendar pa je potrpežljivost nagrajena. To je igra – še posebej če bodo zares uredili način skirmish – h kateri se boste vedno vračali. Komaj čakamo na popravek! Kljub ternu, da se diamant na kroni *Warrior Kings* zdi grobo brušen, pa še vedno gre za neverjetno izkušnjo, ki je povrhu še dovolj izvirna, da ne gre le za še en klasičen RTS.

Adam Oxford

PCFOcena

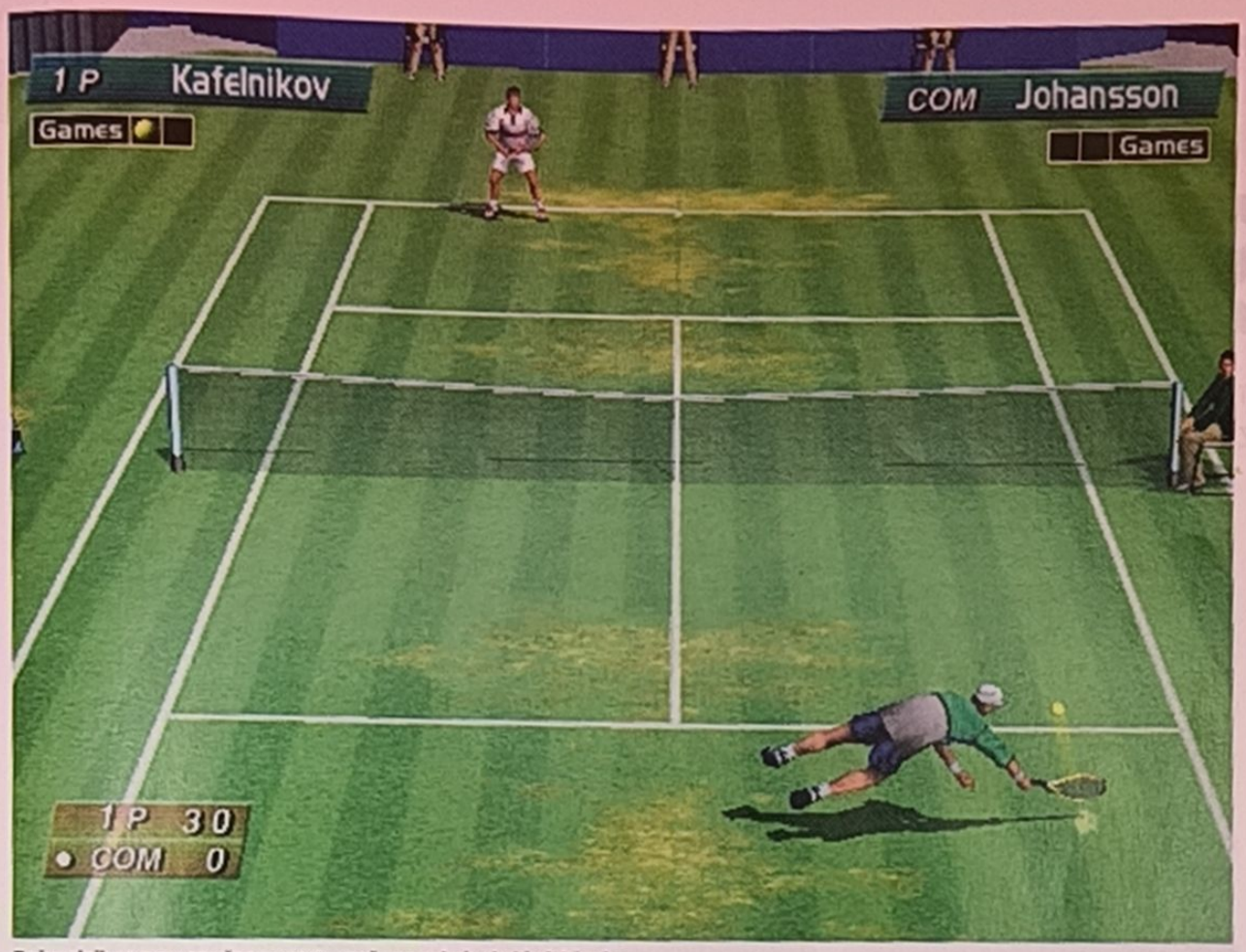
↗ Ogromna in polna izzivov
↙ Nekoliko groba ob robovih

VREDNO OGLEDA

PCG 39 **Warcraft II** neocenjen
PCG 39 **Shogun: Total War** 92%
PCG 53 **Z: Steel Soldiers** 87%

"Navkljub redkim slabostim si zasluži zlato medaljo."

90%



Računalnik se prav smešno pogosto meče po zobeh, da bi ujel žogico.

VIRTUA TENNIS

Empire www.empireinteractive.com

Uspešna pretvorba s konzole? Saj ne misliš resno, kajne?

Potrebuje: PII 450, 64Mb, 3D kartico s 16Mb
Želi: PIII 800, 128Mb, 3D kartico z 32Mb

Osebek, ki je izumil tenis, najbrž ni bil najbolj normalen. Najprej si izmisli, da se bo njegova igra odvijala na travnatih in peščenih igriščih, čeprav se na travi žogica odbija nepredvidljivo, na pesku pa sploh ne, potem pa si izmisli še genialno štetje točk. Ob prvih dveh napakah nasprotnika ste nagrajeni s petnajstimi točkami, ob tretji z desetimi, ob četrti pa sam Grizli Adams ve, s kolikimi.

Zato ne čudi, da smo morali na prvo pravo simulacijo tenisa čakati do leta 2002. To, kar lastniki konzol vedo že dlje časa, je končno nazorno razjasnjeno tudi nam – *Virtua Tennis* je tisto pravo za navdušence nad pretepanjem male žogice.

Grm in zajec

To boste spoznali takoj, ko boste prijeli v roke lopar in začudeni nad preprostostjo izvedli prvi zamah. V nasprotju z nekaterimi drugimi »simulacijami« tenisa, ta od vas ne zahteva držanja dvanajstih tipk za premik loparja. Poleg smernih tipk potrebujete samo dve – eno za lob in eno za vse ostalo.

Genialnost igre pa ni skrita samo v preprostosti nadzora, ampak tudi v njeni natančnosti in mešanici realizma s ščepcem arkadnosti. Če želite sovraga na drugi strani mreže prelisičiti z natančnim udarcem na rob igrišča, morate žogico sprejeti pripravljeni. Ravnotežje in pravilna postavitev sta pri tem ključna. Vsako poskakovanje bo kot rezultat poslalo na drugo stran nenatančno žogico. S tem boste poklonili nasprotniku dovolj časa za pripravo, vam pa bo ostalo le upanje, da ne boste kaznovani s projektilom. V *Virtua Tennisu* je vedno razvidno, kdo napada – močno žogico je težko dobro vrniti, kar daje velik pomen dobremu serviranju. In tako je prav.

Ja, tudi grafika ni napačna. Igralci so OK, a navdušita gladka animacija in repertoar gibov. Mogoče se je celo poigravati z zamahi iz obrata ali spektakularnimi reševanji z udarcem skozi noge. Vse to ustvari zavidanja vredno vzdušje – še posebej, ko vam bo uspelo pred zaslon zvleči porazov željnega soseda. Čeprav je izumitelj reka "v dvoje je lepše" verjetno mislil na nek drug šport, ta tu gotovo drži. In tako je prav.

Ni pa vse prav

No, organizacija turnirjev bi lahko bila boljša. Loparje lahko prekrižate z nasprotniki na treh različnih tekmovanjih – "Exhibition", kjer sami določite vsa pravila, drugi je način "Arcade", kjer morate po vrsti premagovati nasprotnike, dokler pod težo vaše superiornosti ne klecne zadnji. Najzabavnejši način je "World Circuit", ko si izberete enega izmed sedmih pravih tenisačev in se podate na pot proti vrhu lestvice ATP. Vse skupaj ima žal preočiten vonj po konzolah. Turnirji niso pravi turnirji, ampak le dvoboji z enim nasprotnikom in njihovo trajanje je v samo pol seta. Sprva se vam bo tempo morda zdel tisto pravo, čez čas pa si boste zaželeli pravih turnirjev, kariere in globin, ki bi se s tem odprle. In potem je tu še nerazumljiva grafična zahtevnost (pogled vrzite na minimalne zahteve)

Nikar pa si ne drznite podvomiti v dejstvo, da je *Virtua Tennis* daleč najboljša simulacija tenisa, ki jo dobite za svoj mlinček. Nekaj stvari bi se še dalo zbrusiti do večjega sijaja, ampak ko boste stopili na igrišče, bodo vse bodice pozabljene. Igralnost je pač neverjetna. Če tega niste razumeli kot priporočilo za nakup, naj se izrazim preprosteje: dragi ljubitelj športa, šprint v trgovino.

Aljoša Hancman

TRENIRAJ, SINE

Če ste doslej mislili, da je tenis le dolgočasno nabijanje žogice čez mrežo, vas bo osebni trener v načinu "World Circuit" morda spreobrnil v pravo vero. Trening sestavlja osem zabavnih podiger: preizkusili se boste v kegljanju z loparjem in žogico, skušali zadeti center ogromne tarče, z lobi boste ciljali v sode na drugi strani igrišča, se trudili počistiti gigantske žoge z igrišča in še marsikaj. Ne le da gre za prijetno popestritev med zmagovanji na turnirjih, ampak lahko, če opravite zadano nalogo dovolj hitro oziroma z zadostnim številom točk, celo zaslužite nekaj drobiža. Da o dragocenih izkušnjah, ki si jih pridobite, sploh ne govorim.

Trgovine v *Virtua Tennisu* so fantastično založene. Kupite lahko vse: od energetskih napitkov do soigralcev in novih turnirjev.

Ko prvič opotekajoče ujamete žogico, vas bo dober nasprotnik matiral v nekaj potezah.

PCFOcena

↗ Fenomenalno igralna simulacija tenisa
↙ Povprečen sistem igranja, tehnična zahtevnost

VREDNO OGLEDA (RECIMO):
PCG 36 **Open Tennis 2000,** 70%
PCG 42 **All Star Tennis 2000,** 26%
PCG 58 **Tennis Masters Series,** 64%

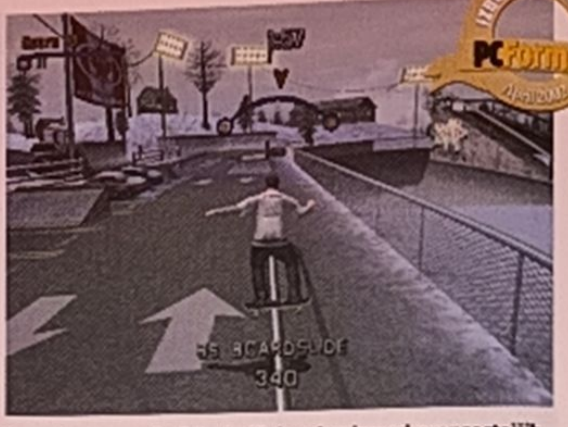
"Prvi spodoben tenis za PC. Sega, hvala."

86%

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Activision www.activision.com

Stari, glej, bom udaru olija čez štenge, pa probu še kak flip zravn zlimat.



Drsenje po ograji ali "grind", je eden izmed preprostejših trikov in ne prinese veliko točk.

ZA BODOČE FANATIKE

Če vas ob igranju *Tonyja 3* neznansko zgrabilo, da bi se preizkusili tudi v pravem rolkanju, pa vas je preveč strah, da bi se s krvavim padcem blamirali pred mulci iz sosednjega bloka, imam za vas morda rešitev. Reče se ji "finger-board". Kakor namiguje že ime, gre za dovolj majhno desko, da jo boste namesto z nogami upravljali z dvema prstoma. Ni preprosto, da pa se izvajati večino trikov pravega "skejta". In kje bi lahko dobil tale "finger...karkoliže"? Tu je majhna ovira – morali boste na oddelek z igračami in se radovedni prodajalki zlagati, da kupujete za svojega triletnega brata.

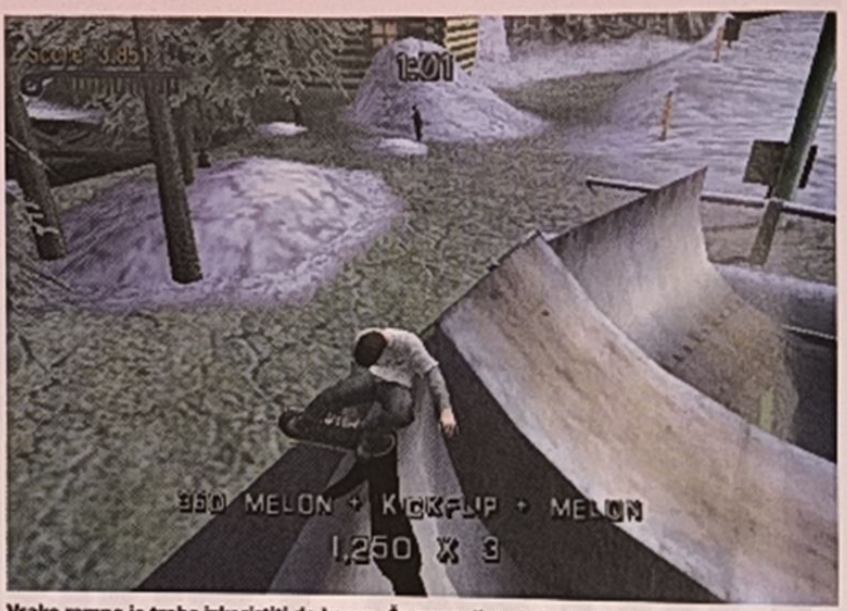
Potrebuje PII 450, 64Mb, 3D kartico s 16Mb
Želi PIII 800, 128Mb, 3D kartico z 32Mb

Preklemansko leni smo postali. Naši pradedki so z golimi rokami orali njive, danes pa si moramo pred vsakim umivanjem zob ogreti dlani, da si ne bi kakšne mišice pretegnili. Poleg tega smo izumili kup stvari, da nam ne bi bilo treba narediti kakšnega giba preveč. Vodilna pogruntavščina na tem področju je TV daljinec – za nekatere edina naprava za fitness, ki se je bodo v življenju dotaknili. Pa koliko prevoznih sredstev smo pogruntali, samo samo da bi lahko držali noge pri miru. Pa vendar nekateri vztrajajo pri – rolki. Razlog za to je lahko samo želja po odrgninah, modricah in odprtih zlomih.

Z rolko se lahko zadosti izvežban uporabnik fantastično polomi na slehernem terenu. Kar se serija *Tony Hawk's Pro Skater* trudi dokazati na vseh igralnih škatlah.

Notranja lepota

Tisti, ki za ta naslov še niste niti slišali in si sploh ne predstavljate, kako bi lahko rolkanje na računalniku izgledalo, si zaslužite razlago principov, na katerih čepi serija *THPS*. Torej, igra vas postavi v vlogo enega izmed profesionalnih rolkarjev ali pa pobiča, ki ste ga ustvarili sami in vas brez milosti vrže na rolko sredi velike arene, polne ograj, ramp, ovir in kajvemčesaše. Vaša naloga je, da z izvajanjem raznih trikov dosežete čim več točk, hkrati pa poskušate opraviti katero izmed posebnih nalog. Te se gibljejo od bolj običajnih, kamor spada pobiranje črk besede »skate«, ki so razmetane naokoli, do totalno norih, kakršna je na primer "Get Chuck Unstuck", kjer morate pomagati nekemu bedaku, ki se je s čelom primrznil na ledeni steber. Teh nalog je



Vsako rampo je treba izkoristiti do konca. Če ponavljate isti trik, boste naslednjič zanj dobili manj točk.

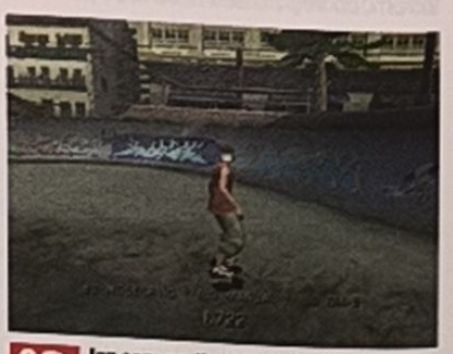
>>Z izvajanjem raznih trikov dosezite čimveč točk.

>>MALA ŠOLA

Preprosta kombinacija, ki jo boste za domačo nalogo nadgradili sami..

01 Najprej si poiščite primerno dolg rob ali ograjo in jo zajahajte (grind). Čim spektakularneje sestopite tik preden se ograja konča ali tik preden izgubite ravnotežje. Poskusite pred pristankom vriniti kakšen "kickflip" ali kaj podobnega.

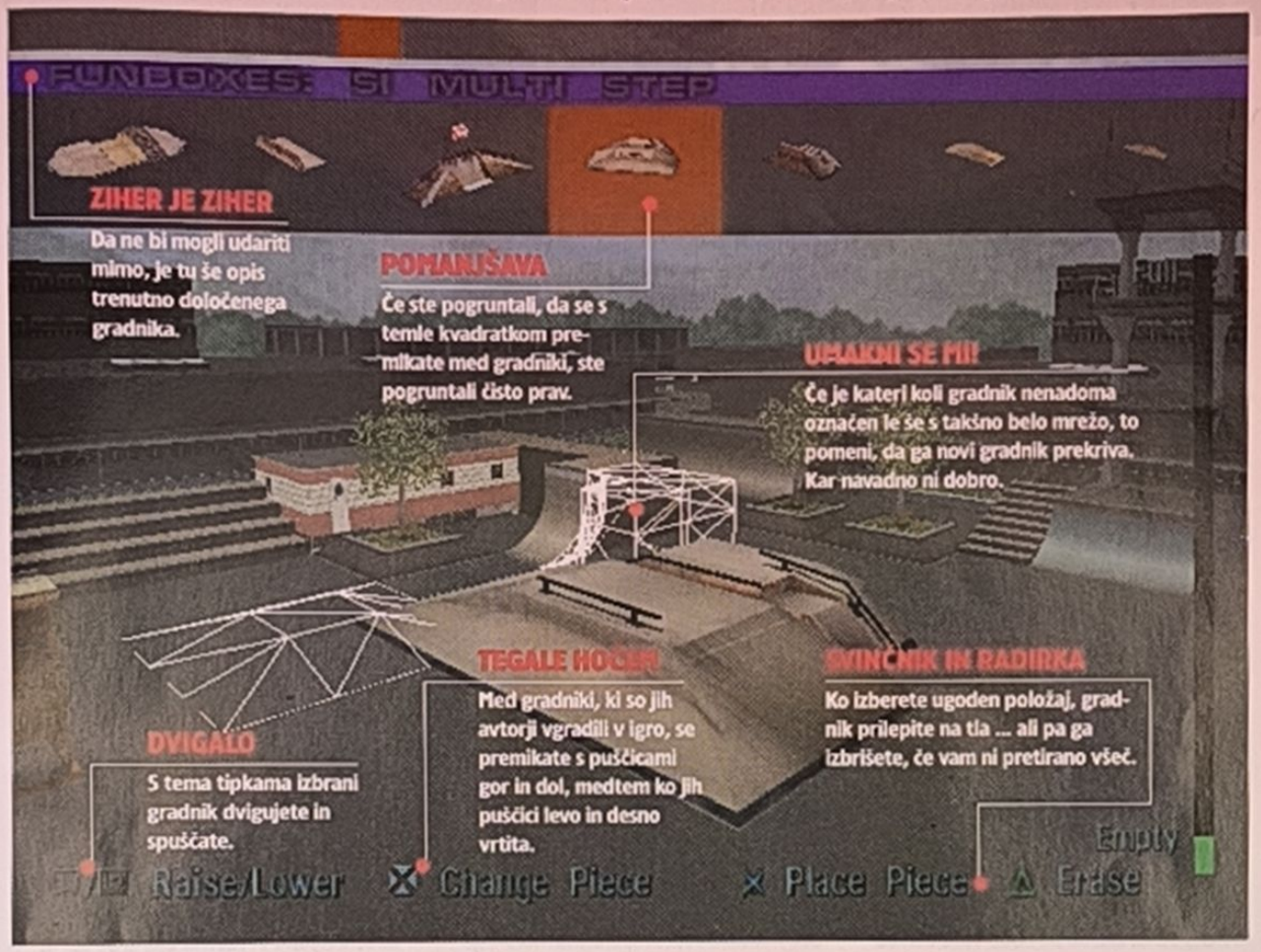
02 Zdaj pride najtežji del. Takoj ko pristanete, se dvignite na dve kolesi (manual). Saj veste – na hitro pritisnite naprej-nazaj ali nazaj-naprej. Oba trika se štejeta kot ena kombinacija. Vedno ko pristajate na ravni podlagi povezujte kombinacijo z "manual-om".



03 Jaz sem po "manualu" zaključil kombinacijo s preprostim obratom (180 ollie). Nisem pokasiral veliko točk, ampak kot demonstracija bo okej. Če bi se iz "manuala" pognal na drugo ograjo, bi se kombinacija lahko nadaljevala.

HAJDI, NA DELO

Pljunite v dlani in postavite lasten park. Verjemite mi, zelo preprosto je.



ogromno, nekatere med njimi pa so dovolj težke, da si boste morali, preden jih boste uspešno opravili, nekajkrat vmes ožeti prepoteno majico.

Tako kot prejšnji član serije tudi ta ni posebej nežen do začetnikov. Ampak ne zaradi nadzora, ker je ta natančen kot kirurški skalpel, ampak zaradi dejstva, da je treba po izvedbi vsake finte tudi pristati. Tiste osnovne trike boste še nekako obvladali, ampak do kombinacij, s katerimi boste poželi gromozanske zneske točk, bo pot grozljivo strma. Še posebej, če se vaši prsti upirajo poskakovanju z ene tipke na drugo. Nekaj znanja boste zaužili v učnih urah, ki vam jih bo na željo nudil sam gospod Tony Hawk, vendar pa nič ne more nadomestiti dobrega treninga. In *THPS3* je igra, ki vloženo delo bogato nagradi. Z opravljanjem nalog in pobiranjem posebnih predmetov, boste lahko izboljšali lastnosti svojemu junaku ali pa odprli čisto novo areno.

Zunanja lepota

Grafika je precej dobra. Morda meji celo na odlično. Preko te meje pa zagotovo seže animacija. Rolkarji se premetavajo iz enega giba v drugega tako prepričljivo in mehko, da vas bodo z lahkoto prepričali, da so živi. V koš superiornosti bom položil tudi ogromna, odlično zamišljena in skonstruirana prizorišča vašega izživljanja. Vsak kotiček sleherne stopnje je poln življenja. Naleteli boste na delavce, ki nergajo nad vašim divjanjem po tovarni, režali se boste policaju, ki ga dva mulca zasujeta s snežnimi kepami, in zadovoljno poslušali druge rolkarje, kako se navdušujejo nad vašim razturanjem. Večina stopenj pozna tudi trik, s katerim bolj ali manj spremenite trenutno okolico. Eden bolj drastičnih je gotovo sprožitev potresa v Los Angelesu. In zakaj, sprašujete, bi kdorkoli želel sprožiti potres sredi milijonskega mesta? Ja, ker dobite tako dostop do novih ramp, vendar.

Žal so bili tudi programerji podobno neusmiljeni in sicer do vaše grafične kartice. Zoprni padci števila slik na sekundo so sicer bolj redki, a če pride že do enega samega tovrstnega nesrečnega dogodka ob nepravem trenutku (in dobro veste, da bo po Murphyjevem zakonu do njega prišlo natanko takrat), vas lahko to v najboljšem slučaju stane lepe kombinacije in s tem čednega kupčka točka. V najslabšem pa ... mavec se je od *THPS2* do danes podražil, veste.

Konec dober ...

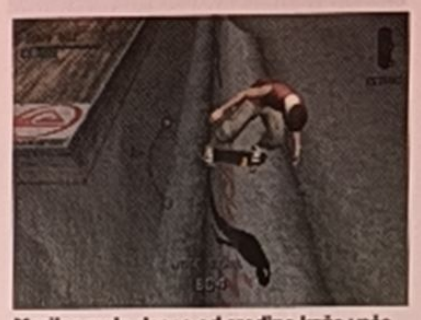
Tony Hawku 3 ne morem očitati ničesar tako kritično resnega, da bi ga to lahko stalo visoke ocene. Svojega starejšega sorodnika nadgradi v vseh pogledih. Čeprav je v osnovi osredotočen na en sam šport, pa je izdelan tako peklensko dobro, da bo gotovo navdušil tudi marsikoga, ki se v resničnosti na pravo rolko niti usedel ne bi, kaj šele stopil nanjo. Če bo po prve pol minute zaradi vaših kaskaderščin asfalt izgledal, kot da bi ga po celonočnem popivanju pobruhal vampir, nikar ne obupajte. Ko boste enkrat s palcem in mezincem leve roke izvedli "kickflip to indy + heelflip + nosegrind + manual +180 ollie", z desnico pa si istočasno mazali na kruh jetrno pašteto, se boste počutili tako zmagovito, kot partizani po bitki na Neretvi. In takrat se bo pravo uživanje šele zares začelo.

In ko se že imate lepo, zakaj ne bi povabili še kolega. *THPS3* namreč podpira kar nekaj načinov igranja do štirih igralcev hkrati (preko lokalne mreža ali interneta). Ti vključujejo nekakšno lovljenje, pa potiskanje z rolke in igro Horse, ki je bila prisotna že v drugem delu. *CounterStrika* zaradi *Tonyja* ne boste nehali igrati, poskusiti pa vseeno ni greh.

Kupim? Ne kupim? Če že moram odgovoriti samo z "da" ali "ne", potem bom rekel "da". Če pa mi dovolite daljši stavek, si bom dovolil zapisati: "Igri se naj izogibajo samo tisti, ki imajo prelene prste in pa tisti, ki se jim rolkanje naravnost gabi; vsi drugi se boste ob *Tony Hawk's Pro Skater 3* imeli super."

Aljoša Hancman

Rolkanje ni samo moška zabava. Tole dekletce je živ dokaz za to.



Merilec malo desno od sredine kaže vaše ravnotežje. Ko bo puščica zdrknila do konca navzgor ali navzdol, bo tekla kri.

Če se ne morete odločiti za nobenega izmed profijev, lahko ustvarite čisto svoj lik.

Liki izgledajo dobro od blizu in od daleč. Teksture na okolici pa bi lahko bile malo bolj natančne.

Pristajanje na plombi ni bilo v mojem načrtu. Eh, saj imam še dve.

PCFOcena

↗ Odličen nadzor, zelo igralna
↙ Nič revolucionarnega

VREDNO OGLEDA
Tony Hawk Pro Skater 2, 90%
Supreme Snowboarding, 81%
Mat Hoffmans Pro BMX, 69%

"Dokaz da so ekstremni športi lahko zabavni."

88%

GRANDIA II

Ubi Soft www.ubi.com

Ali verjamete v ljubezen na prvi pogled?

Notranjosti hiš so izdelane čudovito podrobno. Nekateri predmeti celo zanihajo, ko greste mimo njih.

Posebni učinki ob proženju čarovnij so vedno odlični.

Potrebuje: PII 450, 64Mb, 3D kartico s 16Mb
Želi: PIII 900, 256Mb, 3D kartico z 32Mb

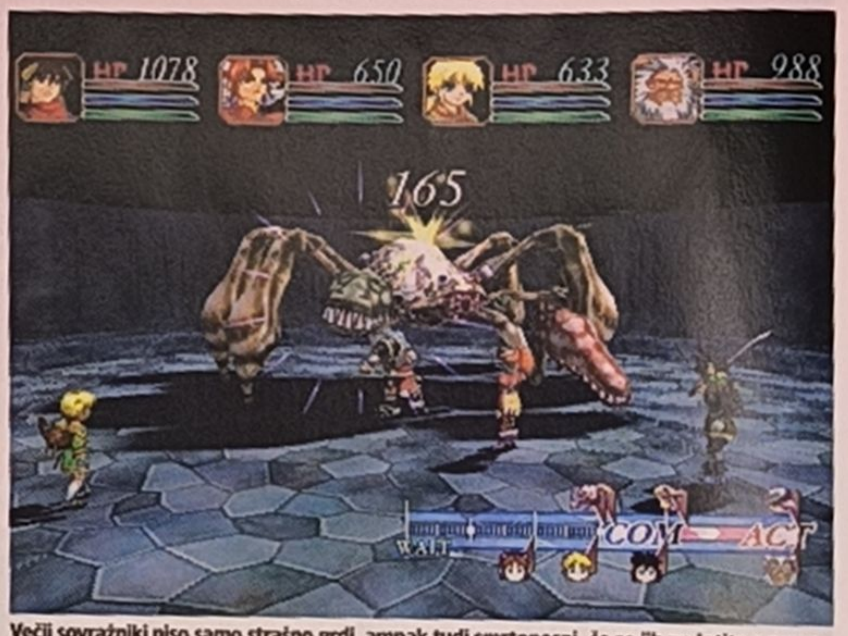
V tistem trenutku, ko sem jo prvič zagledal, sem vedel, da sem v težavah. To bo pravi test vzdržnosti. Vedel sem, da mi ne sme postati preveč všeč, vedel sem, zelo dobro sem vedel, da te noči ne smem prebedeti ob njej. Ampak ... jaz preprosto obožujem japonske FRP-jke, kakršna je *Grandia II* in moral bom biti preklemansko trden, da ji bom na koncu zmogel prisoditi objektivno oceno, ki si jo dejansko zasluži. To je nekaj podobnega, kot bi pred kroničnega alkoholika postavili zaboja vina in ga vprašali, kaj si misli o njem.

Da se je *Grandia II* na PC-je preselila s konzol, vam bo jasno v tistem delčku sekunde, ko se bodo vaše zenice prvič seznanile z njenim izgledom. Teksture so preproste in enolične, kot da bi jih oblikovalci namerno pustili takšne. Barve so živahne, vse pošasti pa na nek čuden način celo simpatične. Vse je tako luštno, tako nezmotljivo anime.

Po isti sladki poti cepetlja tudi zaplet. Japonske domišljijske zgodbe se že tradicionalno razlikujejo od "naših", ki so običajno hudo pod vplivom Hollywooda. Saj veste, glavnemu junaku, iz katerega mišice kar bruhajo in ki je pozitivec brez primere, se je zgodilo nekaj grozljivega. V večini primerov je kriv kakšen totalni negativec, ki mu je ubil mamo/očeta/sestro/brata/morskega prašička in naš junak seveda ne bo miroval, dokler zlobnež ne bo obležal mrtev v luži lastnih sokov. Vse je vedno tako črno-belo. Na daljnem vzhodu pa to počnejo drugače. Glavni lik ni nikoli neprernagljiv brutalnež, ampak navadno zelo človeško zasnovan, s svojimi dobrimi stranmi in svojimi hibami. Takšen je tudi Ryudo, mladi plačanec, ki je za pravičen cilj (in primerno plačilo, seveda) pripravljen (skoraj) vedno priskočiti na pomoč. Usoda, kosmata starka, poskrbi, da se fantič in njegov najboljši prijatelj, govoreči sokol Skye, srečata s simpatičnim dekletom Eleno, ki je padlo pod temačen urok. Ciničnı Ryudo in naivna Elena se sprva ne razumeta najbolje, potem pa ...

Eh, ko začnem enkrat takole navdušeno vrteti gobec, se sploh ne znam ustaviti. Zgodba je vsekakor dovolj nalezljiva, da si zasluži, da jo odkrijete sami. Štorija se vam bo razkrivala skozi serijo zelo dobrih in razveseljujoče kratkih dialogov ter kopico s smislom za dramatičnost narejenih vmesnih sekvenc. Običajno za njimi stoji kar 3D grafični pogon same igre.

Kakor se to vse prepogosto dogaja, ta ni najbolje optimiziran za naše grafične kartice, saj je tudi na nadpovprečni konfiguraciji jecljanje slike večkrat opazno. Še



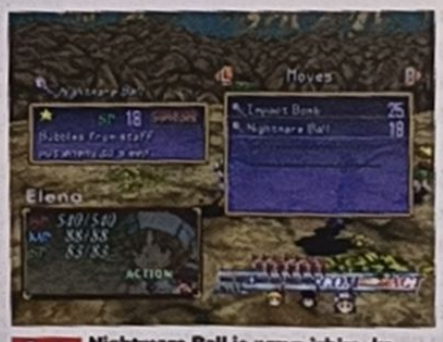
Večji sovražniki niso samo strašno grdi, ampak tudi smrtonosni, če se jih ne lotite s prave strani.

BODITE ZAHRBTNI

Nikakor ni nepomembno, kdo je koga napadel. V slučaju, da se vam uspe priplaziti za hrbet pošasti, brez da vas ta opazi, boste med bojem na potezi pred njo. Ampak pozor, enako se lahko zgodi tudi vam, zato ne obračajte hrbta nasprotnikom, ki so hitrejši od vas. Kako veste, da vas žverca še ni opazila? Preprosto, kakor hitro padete v njeno vidno polje, se bo obarvala rdeče in se zakadila v vas.

>>MAT V TREH POTEZAH

Pametna mešanica čirul-čarul in bridkih rezil je nujna.



01 Nightmare Ball je prava izbira, ko imate opraviti s številčnejšimi nasprotniki, saj deluje kot uspavalo.

02 Sovrage iztrebljajte enega za drugim. Čez čas se bodo sicer zbudili, a takrat bodo po večini že v peklu.

03 Tako, zadeva je rešena. Ženska, ti mi skuhaj kosilo, mali, ti pa pojdi spolirat avto.

DA NE BO BOLELO

Bravo, zmaga je naša. Zdaj lahko pogledamo, koliko zlata smo si prislužili.

Takšne pokrajine znajo biti pravi labirinti. Dobro si zapomnite, iz katere smeri ste prišli.

Ko Ryudo izvaja svoj posebni udarec, se mu umaknite s poti.

Rdečelaska je morda malce preveč jezikava za svojo velikost. Vsaj v tem primeru.

"Dajte no, kaj ko bi se raje vsi imeli lepo radi?"

eno nerodno lastnost ima grafični pogon *Grandie II* – kamera je od glavnega lika in njegove druščine vedno enako (=premalo) oddaljena in usmerjena v sredino. Vse kar lahko igralec z njo počne, je to, da jo vrti. V vse preveč enolični pokrajini se bo neredko dogajalo, da boste kamero zaradi zidov in dreves, ki vam bodo zakrivala pogled, tako dolgo vrteli, da nazadnje ne boste več vedeli, iz katere smeri ste prišli. V precejšnjo pomoč vam je kompas, ampak če ne pričakujete, da boste zašli, potem navadno niti ne pokukate nanj pravočasno, da bi si lahko zapomnili, od kod ste pravzaprav privandrali.

Odlično pa se pogon obnese, ko vas nesoglasja s pošastmi pripeljejo do boja. To je eno izmed področij, kjer *Grandia II* poseka svojega tekmeca, fenomenalno serijo *Final Fantasy*. Prvi plus je že ta, da se pošasti ne znajdejo pred vami kar iznenada, ne da bi jih vi prej opazili. Tu lahko v miru od daleč opazujete, kako se kreatura giblje in, če želite, hitro švignete mimo nje. A vi niste taki, vem, vi boste raje izvlekli meč in nemarneža razsekali na zrezke. Tudi prav.

Kakor hitro se boste zaleteli v gnusobo, ki bo do vas gojila sovražna čustva, se boste znašli v nekakšni areni, skupaj z vsemi vpletenimi – na eni strani vi in vaša druščina, na drugi pa vsi nasprotno misleči. Borbe potekajo v odlično zamišljeni mešanici poteznega in realnočasovnega načina. Vsak izmed likov potrebuje nek čas, da pride na potezo in dokler ni na vrsti kdo izmed članov vaše bande, boste lahko samo opazovali, kako nasprotniki nervozno krožijo en okoli drugega. Takoj ko pridete na vrsto, pa se dogajanje ustavi in lahko čisto v miru pretuhtate, kaj vam je storiti. Lahko se odločite za počasnejšo a učinkovitejšo kombinacijo več udarcev, lahko zamahnete samo enkrat, tako na hitro, ali pa uporabite čarovnijo oziroma enega izmed svojih posebnih udarcev. Drobnih fint, o katerih bi bilo zdaj nesmiselno na dolgo in široko razpravljati, je dovolj, da postanejo bitke izredno taktične in dinamične, hkrati pa jih spet ni toliko, da bi potrebovali več kot pol ure, da bi jih dojeli.

Ko upepelite še zadnjega nasprotnika v bitki, dobijo vsi preživeli za nagrado izkušnje ter posebne in magične kovance. Izkušnje dvigujejo stopnjo vaših likov, za kovance pa lahko članom druščine kupujete posebne sposobnosti, kot so močnejši in bolj impresivni udarci ter jih opremljate z novimi čarovnijami. Igra je precej preprosta, tako da umreti praktično ne morete, še posebej ko se enkrat priučite čarovnije Heal All. Zanimivo pri borbah je, da čeprav v njih vedno zmagujete, se jih ne naveličate zlepa. Zaradi stalnega premikanja in čudovitih posebnih učinkov jih je že samo gledati pravi užitek.

Deželo bi lahko v grobem razdelili na mesta in na vmesne dele. V mestih ste običajno varni, lahko shranite položaj, si odpočijete, pa tudi dobršen del zgodbe se odvija v njih. Pokrajina med dvema mestoma pa običajno spominja na malo lepše oblikovan labirint, kjer boste naleteli na zaklade, nove oklepe, orožja, največkrat pa na zlobna bitja, ki vas želijo na svojem jedilniku. Skozi celo igro se v bistvu ponavlja vzorec: mesto, labirint, mesto, labirint ... kar bi se lahko mimogrede sprevrglo v dolgočasno rutino, a tavanje ravno dovolj pogosto prekinjajo pogovori in nenavadni zapleti.

Škoda, da so se avtorji odločili za povsem linearno zgodbo. Že res, da boste tudi tako kar precej ur preždeli pred zaslonom, preden boste videli konec, ampak ljubitelje domišljijskih iger anime je odlični *Final Fantasy* malo razvadil. Ko bodo (če bodo) SquareSoft na PC-je prenesli deseti del *Poslednje Fantazije*, bo *Grandia II* verjetno žalostno pozabljena, a dokler do tega dneva sreče ne pride, se bomo z njo prav vrhunsko zabavali.

Aljoša Hancman

PCFOcena:

↗ Pristno anime vzdušje
↙ Požrešna, lahka, ponavljajoča se

VREDNO OGLEDA:
Final Fantasy VII, 93%
Final Fantasy VIII, 92%
Metal Gear Solid, 89%

»Orientalska FRP-jica z nekaj pomanjkljivostmi, vendar tudi z lepoto, v katero se boste zaljubili na prvi pogled.«

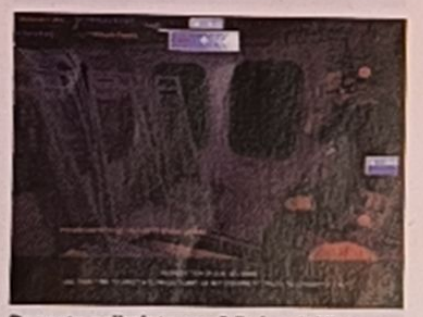
88%

GLOBAL OPERATIONS

Electronic Arts www.globalopsgame.com

Kaj dobite, če križate *Counter-Strike* s *Team Fortress*? No, več ali manj *Counter-Strike*.

Če morate vprašati, kaj je v medicinčevi injekciji, potem enostavno nimate dovolj jajc.



Pogosto prihajate sem? Dobrodošli v diskoteki, kjer čakate, da vas ponovno odložijo na bojišču. Je kdo za ples?

Potrebuje PIII-500, 128 Mb, 3D kartica s 16 Mb

Želi PIII-600, 3D kartica s 32 Mb

Pravzaprav morate občudovati njihov pogum. Barking Dog – razvijalci *Global Operations* – so nekoč delali na *Counter-Striku*. In *Global Operations* je pravzaprav *Counter-Strike* z nekaj zanimivimi prijemi in kratkoživo prodajnim trikom. Trik je v tem, da v načinu za enega igralca s seboj vodite oddelek računalniško nadzorovanih soborcev. Hm, očitno smo mi živeli v zmoti in smo mislili, da je *Counter-Strike: Condition Zero* že tako pred vrati in bo ponujal vse, obenem pa bo še prava stvar. No, *Global Ops* bi moral prikazati res nekaj veličastnega, da ne bi postal še en bel slon na pokopališču računalniških iger.

Žal *Global Ops* ni veličasten. Sicer obvlada nekaj zadev ki jih *CS* ne, ima zvok in sliko kot se šika, poleg tega pa je povsem spodobna igra za enega igralca. Vendar pa je njena edina prihodnost, ki smo jo razbrali iz kristalne krogle ta, da se bo priključila legijam cenejših iger. Nima ničesar, zaradi česar bi se izdatek devetih tisočakov zares izplačal.

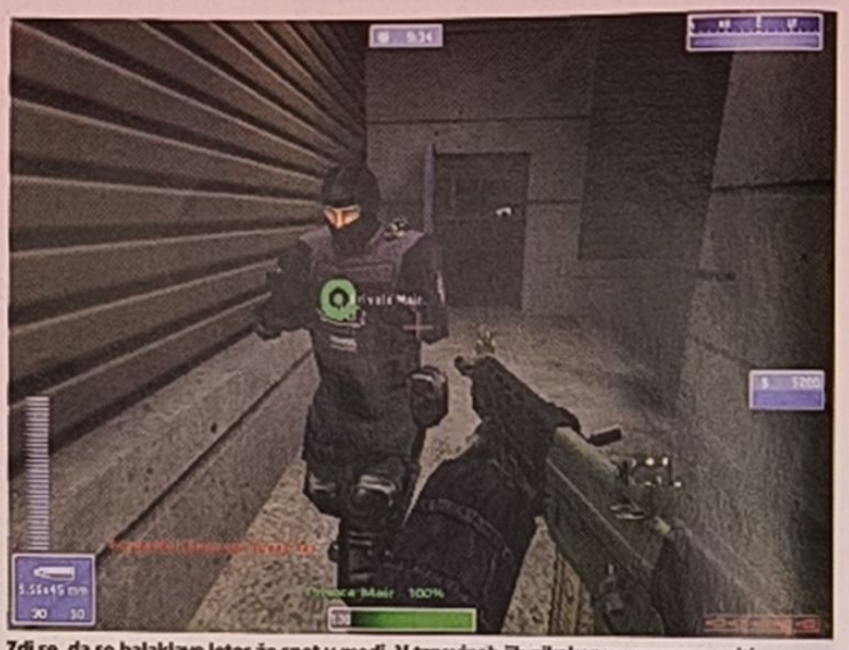
Global Ops vas postavi med skupino vrhunskih specialcev, ki se v raznolikih misijah bori proti dobro izurjeni skupini zlobnih fantov. Misije se dogajajo po vsem svetu in pokrivajo kopico nalog. Na začetku misije imate na voljo približno 30 sekund za nakup opreme – orožja, granat ipd. – nato pa zaslišite »Go! Go! Go!« in že ste na poti. Vendar bodite previdni, kajti to je ena od tistih iger, kjer krogle povzročajo ogromno škodo. Če boste pametni, boste vedno vedeli, kje se nahajajo vaši tovariši, ki jih boste po potrebi krili in se nasploh ne boste šli junaka, kajti pravi stari pregovor: "Bolje živ zajec, kot mrtev junak." Ali tako nekako ...

Vse skupaj zveni kot *Counter-Strike*, kaj? No, *Global Ops* ima tudi nekaj inovacij: prvič – igralski razredi. Teh je sedem, vendar pa se jih v igri pojavi le šest. Sedmi, obveščevalni častnik, je namenjen le načinu za več igralcev in sedi nekje na varnem, opazuje razvoj igre ter sporoča informacije igralcem na bojni črti. Kakorkoli že, na voljo je šest igralskih razredov z lastnimi spretnostmi, tempom, oborožitvijo in oklepi: komandos, ostrostrelec, izvidnik, mitraljezec, medicinec in bojni inženir. Gre morda za vpliv *Team Fortressa*? Natanko tako.

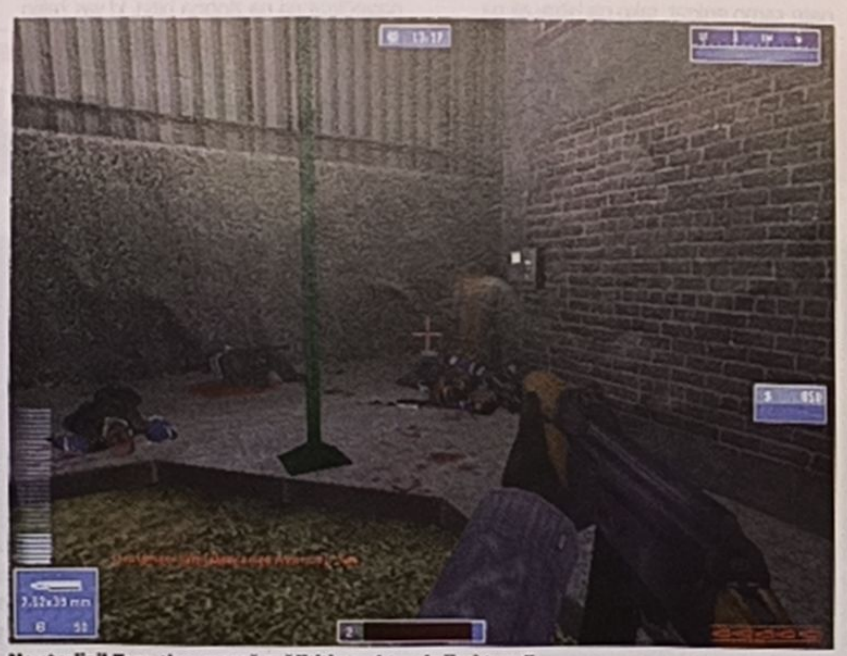
Ko vas ustrelijo, ne izpadete samodejno iz igre, kot smo vajeni v *Counter-Striku*. Lahko ležite, krvavite in čakate na medicinca, da vas pozdravi, najverjetneje pa se boste odločili za reinkarnacijo. Vsako minuto ali nekaj podobnega (časi se razlikujejo) bo mimo pripeljal oklepnik, ki bo na bojišču odložil nekdanje mrtvake. Medtem ko čakate, da vas transporter odloži na bojišču, lahko torej nakupite novo opremo, opazujete dogajanje ali – če igrate v načinu za več igralcev – klepetate z drugimi nesrečneži v transporterju.

Global Ops sam po sebi ni napačen; gre za popolnoma spodobno in zabavno igro z ambicijami, da bi postala nov *Counter-Strike*. Vendar pa ji to ne bo uspelo, saj bo *Counter-Strike* ta položaj še kar nekaj časa prihranil le zase.

Jim McCauley



Zdi se, da so balaklave letos že spet v modi. V trgovinah jih nikakor ne moremo najti.



Ne streljaj! Tega tipa moraš zaščititi pred trzajočimi trupli.

V VESOLJU NISTE SAMI

Čebljanje po radiu je ves čas razveseljivo živahno. Na srce vam polagam, da skušate slediti vsem pogovorom. Resda je to sredi blazne akcije včasih težko, ampak to je najbolj praktičen način, da izveste, kaj se dogaja in kakšna je sploh vaša naloga. Drugi način vključuje pritisk na tipko "Esc", kar sploh ni tak hec.

Včasih je prav zabavno poslušati, kaj vam imajo za povedati nasprotniki. Težko je zadržati smeh, ko ubogi droid, ko ga že dodobra razbesnite, zine kakšno v slogu "Setting agression level to 8,3179".

PCFOcena

↗ Položčen boj v slogu *CS*

↙ Preveč očitna izpeljanka, da bi ji lahko uspelo

VREDNO OGLEDA

PCG 46 **Half-Life: Counter-Strike** 93%
PCG 53 **Operation Flashpoint** 91%
PCG 58 **Tom Clancy's Ghost Recon** 88%

»Nesramen, vendar zabaven klon *Counter-Strika*. Nezvirna.«

76%

Mnogi so poskušali, a nihče ni uspel. Leto 1703. Evropa leži pred vami in čaka, da jo vzamete.

EUROPA UNIVERSALIS II

Strategy First www.europa-universalis.com

Evropa. Predstavljate si, da bi bila vaša. Brez referenduma! Kar vzeli bi jo. *Europa Universalis II* je tukaj, da zadovolji vse ambicije Slovencev ter postane prodajni hit na sončni strani Alp.

Vrhunska strateška igra osvajanja in dominacije, ki je pred nami, je nadaljevanje izpolnitve dolgoletnih želja pravih strategov. Po enici, ki si je pridobila zvesto publiko, prihaja nadaljevanje, ki je zasnovo razširilo, oplemenitilo in optimiziralo. *EU2* ima ambicije združiti politiko, kolonializem, gospodarstvo, religijo, trgovino, vojsko, kulturo in diplomacijo v delujoč in zgodovinsko koherenten sistem.

Pripravite se na sodelovanje v enem izmed najbolj zanimivih delov zgodovine – prebuditvi narodov iz temne srednjega veka. 7 kampanj obravnava obdobja Evropske evolucije med leti 1419 in 1825. Izberite med več kot 100 različnimi ljudstvi (Slovencev ni med njimi) in se potopite v univerzum Evrope.

In praxis

Ugotovim, da vladam nekaj provincam. Preklop na političen pogled mi razkrije , da sem le delček mozaika. Moje preživetje je odvisno le od naravnih danosti in lastne iznajdljivosti. Najprej želim okrepiti obrambo in navezati stike s sosedi. Pri deljenju dragocenih cekinov med konjenico in pehoto me zamika možnost postavitve industrije. Živim v nemirnih časih in zato ustanovim trgovske povezave z različnimi državami na več trgih. Le tako bo dovolj denarja za nujno rekrutiranje vojske. Vemo, da zmaguje le moderna vojska, zato namenim del denarja vojaškim raziskavam. Dobim obvestilo, da sem si sposodil nekaj denarja. Kredit boli, a se bo splačalo, ko porazim južne sosede. Finance me begajo, zato (s težavo) prepričam dva zaveznika za manjše posojilo. V ugodno provinco postavim rafinerijo in začenjam počasi služiti. Vojska je medtem nared. Pokličem diplomata in napovem vojno južni državi. Z 12.000 pešaki, 8.000 konjeniki ter 45 topovi vkorakam v provinco in jih premagam. Odločim se za dolgotrajno obleganje mesta. Sosedne države me podpirajo, sem priljubljen in slaven. Nato me udari vstaja v vzhodni provinci. In nato še v sosednji. Z vojsko umirim stvari in začnem pogajanja s Francijo. Skupni napad na Nizozemsko je uspešen in prisvojim si tri province. Sedaj že resno trgujem z Ille de France in Benetkami, kopičim denar in pripravljam novo armado. Del mesečnih prihodkov sem investiral v stabilnost, kar se ta hip sicer zdi potrata. Nato pa kot strela z jasnega – Holandija v plamenih. Protestantizem! Pokličem branilca vere, ki začne svoj pohod v Amsterdamu. Znižam tolerančno mejo protestantizma. Ravnokar sem oženil princesko iz Neaplja in mislim, da bo moja še tista iz Avignona. Sem na prelomnici. Moč moje vojske raste, priljubljenost v tujini pada. Preden uspem poslati nekaj diplomatov z darili in grožnjami, me napade Poljska in za njo še Avstrija. Odposlanci medtem prispejo in z zavezniki začnem kaznovati predrzneže. Boja je konec po 3 letih. Spet razvijam industrijo, posodabljam province in se zanimam za kolonije. Vmes mi je uspelo zgraditi še nekaj flote. 20 bojnih ladij in 40 galej. Trgovina cveti in denarja je dovolj. Znižam davke zavoljo stabilnosti. V Azijo pošljem nekaj misijonarjev. Hkrati se odločim, da je čas, da dam več ugodnosti ljudstvu in se popolnoma posvetim prosti trgovini. Čez dve leti ugotovim, da Anglija sploh ni več tako priljubljena in mogočna. Čas je za pohod...

Opis treh uric igranja *EU2* bi vam moral vsaj približno nakazati globino in kompleksnost igre. Kot se pri pravih strategijah rado izkaže, *Europa Universalis 2* ni za vsakogar in le redki jo bodo obvladali. Če želite strategijo, ki bo popolnoma zadovoljila vaše osvajalne ambicije in vas priklenila nase za nekaj dolgih tednov (ali mesecev), potem je *EU2* brez tekmeca.

Igor Umuk

SESTAVINE ODLIČNE STRATEGIJE

Diplomacija

Diplomacija je bistvenega pomena pri preživetju. Informacije so bile zlato že v srednjem veku. Lahko se poročate, stopate v vojne, sklepate premirja, zavezništva, postavljate vazale, izsiljujete, zahtevate ...

Naravne dobrine

Vsaka provinca prideluje njej lastne surovine. Prodaja kvalitetnega vina na tuje je stvar dobrih pogajalcev in trgovskih centrov. Pridelavo lahko stimulirate na več načinov. Postavitev industrije in vlaganje v razvoj sta le dva izmed načinov.

Notranja politika

Potrebno je poskrbeti za lastne državljane in za splošno klimo v državi. Več kvalitete ali kvantitete? Centralizacije/decentralizacije? Bomo široki in odprti ali ozki in zadrti? Realna in usodna vprašanja.

Province

Province sestavljajo imperij. So nepogrešljiv vir vojske in bogastva. Razvijajte jih in branite. In kdo pravi da na Štajerskem ni zlata?

Izgubljanje trgovcev zavoljo konkurence je boleče dejstvo. Problem rešite z diplomacijo, trgovino ali vojsko.

>>Vrhunska strateška igra osvajanje in dominacije.

PCFOcena

↗ Odlična strategija, diplomacija, dolgoživost
↙ Pogrešamo taktične boje, povprečen videz, ni za vsakogar

VREDNO OGLEDA
PCG 60 **Civilization III,** 94%
PCG 59 **Patrician II,** 62 %

»Kompleksna simulacija vodenja države, izpiljena skoraj do popolnosti.«

87%

STAR TREK BRIDGE COMMANDER

Activision www.activision.com

»Gospodje, popeljimo to čudo do naslednje zvezde.« »Naj vam bo, kapitan!«

Avtorji trdijo, da so modele ladij za igro ustvarili iz arhivov in načrtov Paramounta. Glede na stopnjo podrobnosti, jim moramo verjeti.

Mogočna orožja, vendar omejena manevrirna sposobnost. Dobrodošli za krmilo zvezdne križarke iz Star Trek.

SNEMANJE POZICIJE

Vajeni smo, da pred vsakim krvavim spopadom posnamemo pozicijo, če ne zaradi česa drugega že zato, da nam ni treba igrati manj akcijskih predelov iger še enkrat. *Star Trek Bridge Commander* nam ta privilegij odvzame in igro samodejno shranjuje po koncu vsakega dela določenega poglavja v igri. Kako neprivlačno je iskanje delov razstreljenega planeta v zvezdni meglici, boste morali tako večkrat preizkusiti na svoji koži, če se kasneje ne boste dobro odrezali pri pomoči zavezniški ladji. In tisti deli planeta se nahajajo vsakič na drugem mestu.

Potrebuje PII 450, 64MB RAM, 16 MB 3D kartica
Želi PIII 700, 128MB RAM, 32 MB 3D kartica

Star Trek je verjetno starejši kot moj spomin na prvo vožnjo s kolesom. Serija je skozi leta najprej na televizijskih, kasneje pa še na filmskih platnih doživela pravcati razcvet in hudo napačno bi bilo razmišljati, da se s tem ne bi mogli posladkati tudi razvijalci računalniških iger. Roko na srce pa igre z licenco Star Trek niso ravno orale po plodnih poljih igričarskega sveta, temveč so se ponavadi spotaknile ob vsako krtino na omenjeni njivi.

Bridge Commander ni prva vesoljska simulacija, ki so jo razvijalci porinili v okolje Star Trek. Če se spomnimo iger *Klingon Academy* in *Starfleet Academy*, se bomo spomnili tudi vetra, ki je pihnil mimo zanimive ideje in prispeval nekakšen »pušpuš« k že tako nesprejemljivemu ozračju. Hvala višjim instancam iz kvadranta Theta, je tokrat izpadlo drugače.

Zanimiva zgodba, ki bo nemudoma privlačna celo nepoznavalcem serije, prispeva levji delež k igralnosti, igra pa predstavi lepo zmes akcije in napetega raziskovanja. Tisti dolgčas, ki ga že po svojih tovarniških nastavitvah iščem v vseh igrah, je tu omejen na stotinke sekunde potovanja s svetlobno hitrostjo, kar je skrajno pozitivno. Na kratko ... zvezdo razžene, vse skupaj skrajno sumljivo zasmrdi in previdna Federacija, važiči Klingoni, tihotapci Ferengiji in ostale vesoljske rase se zapletejo v vrsto zanimivih medsebojnih srečanj in obračunov ... ljubitelji sveta boste veseli dejstva, da stranski vlogi v igri igrata gospod kapitan Piccard in plastični Data, vašo vlogo pa boste morali izpeljati skozi oči ženskega spola.

Preidi že k dejstvom!

Dogajanje lahko spremljate iz komandnega mostu s prvoosebnim pogledom ali pa izberete tretjeosebni pogled, ki je za opazovanje okolice nekoliko privlačnejši. Ukaze v tem pogledu vršite z izbiro menijev s pomočjo funkcijskih tipk, dober vmesnik pa poskrbi, da je vse to početje skrajno nezahtevno.

V igri se pojavita Picard in Data, ki vam bosta v pomoč pri urjenju in napredovanju.

Umetna inteligenca ne peša, taktična plat medalje pa bo zadovoljila tudi tiste, ki v napadu na pet sovragovih fregat ne bodo ravno zavzeli centralnega položaja in preusmerili vse energije v obrambne ščite. Manevriranje s plovilom in uničevanje določenih predelov sovražnikovih ladij je zelo pomembno, če želite čim prej onesposobiti nepridiprave.

Med spopadom lahko usmerjate svoje člane posadke, tako da čimbolj izkoristite njihov potencial. Tako lahko modelom v strojnici ukažete, kam naj preusmerijo energijo iz baterijskih vložkov, katere pokvarjene dele vozila naj popravljajo prej kot ostale, medtem ko bodo odgovorni za topovske salve po nezemljanih lahko streljali po mili volji ter samodejno izbirali med deli plovila, ki jih je potrebno najhitreje uničiti. Streljate lahko tudi ročno, vendar ob tem ne boste ravno doživljali posebnih orgazmičnih občutkov.

Grafična podoba igre je povsem zadovoljiva, z delovanjem zadeve pa ne bi smeli biti razočarani niti lastniki nekoliko cenejših grafičnih kartic. Po drugi strani pa je dobro vedeti, da je igra precej požrešna kar zadeva pomnilnik. *Bridge Commander* trpi tudi za sindromom neponovljivosti, še vedno pa se bo na vaših trdih diskih zavoljo zanimivosti zadržala dovolj dolgo, da boste izkoristili vse njene možnosti. Ena izmed njih je seveda večigralski način igranja, ki vam omogoči razbijanje z različnimi tipi vesoljskih plovil proti več nasprotnikom.

Suma summarum

Sedaj najbrž želite nasvet. Vsekakor gre za privlačno, dodelano in dovolj razumno simulacijo, ki je vsem svojim bodočim posnemovalcem pokazal, kako se stvari streže. Čeprav ni pristaš divje akcije in se zadeve loti s počasnega taktičnega vidika (pričakovati kaj drugega v vesolju Star Trek bi bilo tako ali tako napačno), moramo priklmati in pripomniti, da se je Larry Holland po odličnih vesoljskih igrah v vesolju Star Wars (*X-Wing, TIE Fighter*) izkazal tudi na skrajnih mejah vesolja.

Tomaž Kotnik

PCFOcena

↗ Naposled poštena simulacija Star Trek
↙ Linearnost, nekaj strojnih spodrsljajev

VREDNO OGLEDA
PCF 1 **Freespace 2,** 91%
X-Wing Alliance, 94%
Star Trek Armada II, 71%

»Izstrelite fotonska torpeda na to trgovsko ladjo. Pozabili so vključiti smerni kazalec.«

81%

Tale nasmejani poba je inkarnacija zla. Bojte se ga!

GOTIKA

In to z veliko začetnico. Ljubitelji tršega, sploh nordijskega metala, boste ob tej igri doživljali prav posebne občutke blaženosti in domačnosti. Vse od klika ikone na omizju vas *Disciples II* nenehno potapljajo v temačen svet borbe med dobrim in zlim. In to počnejo s fenomenalnimi, do skrajnosti uma slikovitimi motivi in risbami. Želite usodno temne oči, podprte s pravo, nikoli brušeno verigo? Ali pa morda grozečega temnega gospodarja, ki nenehno omenja vaše življenje v pretekliku? Vse je tukaj, neposredno in odlično izvedeno.

DISCIPLES II: DARK PROPHECY

Strategy First www.strategyfirst.com

Disciples II je igra, ki ponuja čudovito doživetje, če se le lahko vanjo brez zadržkov potopite in jo jemljete resno. Njen svet je bogato zapleten, poln navzkrižnih interesov, usodnih ambicij in ras, ki med seboj bijejo neusmiljen boj. Kompleksna domišljijska potezna strategija temelji na širokem, skorajda mitološkem epu o kraljestvu z umirajočim kraljem in sovražniki pred vrati. Po inciciji vam igra ponudi vodenje enega izmed štirih ljudstev, kot so ljudje, ponosni čarovniki in bojevniki ter nesmrtne horde legije prekletih.

Disciples II vas potopi v domišljijski svet, takoj na začetku pa naj omenim, da vas pritegne s svojo dovršenostjo. Večino zaslona vam bo zasedala karta, na kateri se igra odvija, saj boste na njej skrbeli za premike svojih čet, obiske mest in načrtovanje prihodnosti. Pomembna pa je tudi diplomacija, ki ponuja klasične možnosti (premirje, pakt, viri) in je razširjen s trgovanjem s predmeti. In teh je kar nekaj, kajti ozemlja so naphana z zakladi, polnimi najrazličnejših pripomočkov ali denarja, ki ga vedno krvavo potrebujete. Vso to čudovito izrisano ozemlje je treba obraniti pred sovražniki in še razširiti, še posebej pa so pomembni delci zemljevida z dobrinami, kot so rudniki zlata in vrelci mane, ki bodo polnili vaš proračun. Vaše ozemlje se razširja tudi z zasedanjem mest, ki so pomembna za novačenje svežih čet in postavljanje infrastrukture.

Vašo vojsko vodijo poveljniki, ki vplivajo na čete. So dragi, vendar sčasoma postanejo močnejši; ko pa nanje navesite še vse izboljšave, ter jim dodelite izkušene čete, pa so zares neverjetni. Čete sestavljajo bojevniki, strelci, čarovniki, menihi in velikani, pomembno pa je vedeti tudi to, da najete enote sčasoma pridobijo izkušnje. Če vaše kraljestvo premore zgradbo za nadgradnjo enote, bo ta napredovala. Odločate se lahko med več različnimi potmi nadgradenj, ki se med seboj izključujejo.

Če se vam zdi taktično skeniranje mape in pojanje za sovražnikom že dovolj zabavno opravilo, se stvari še polepšajo, ko pride do bitke. Igra nas v slogu *Heroes of Might and Magic* postavi na nov zaslon, na katerem so razporejene čete. Klasična razporeditev silakov spredaj in duhovnikov ter čarovnikov zadaj, vas ne bo pustila na cedilu. Boj nato potekajo potezno, enota pa lahko v eni potezi uporabi napad, obrambo ali pobeg. Samo bojevanje se vam bo spočetka morda zdelo malce medlo in omejeno, a po napredovanju enot postanejo čudovita izkušnja. Med bojem poveljniki uporabljajo napitke, magične zvitke in druge predmete, ampak za razliko od že omenjenih *Heroes*, čarovnije tukaj copramo le na taktični mapi, torej pred in po boju. Pred tem jih moramo kupiti ali raziskati v gradu.

Kaj naredi *Disciples* igralno igro? V bistvu ravno dvojnost, ki jo igra skoraj brezšlivno zalepi. Medtem ko v taktičnem pogledu razporejate vojsko, skrbite za vire in oblegate nasprotnika, v bojnem pogledu odločate o poteku vsake bitke. Ko se vživite, boste imeli občutek, da imate nenehno vse pod nadzorom, zato bodo pazljivemu razporejanju čet in postavljanju zgradb kmalu sledile presenetljive kombinacije in na moč zadovoljujoči boji. Zgodba, ki se nenehno prepleta z igro, je dopolnjena z izzivi in strantpotmi ter dovolj podrobna, da si scenaristi zaslužijo aplavz.

Ali je igra za vas, sprašujete? Vsekakor so avtorji ciljali na specifično vrsto igralcev domišljijskih iger. Kot uspela mešanica je zanimiva vsem, najbolj pa tistim, ki čakamo na *Heroes IV*. Obdobje čakanja (pa četudi je to le kakšen mesec) boste zlahka zapolnili z *Disciples II*. Je dovolj drugačna in v prenekaterem pogledu nadpovprečna igra.

Igor Unuk

Boji so pisani in napeti. In čudovito animirani.

Pred vsako misijo je čudovita predstavitev.

PCFOcena

↗ Odlično predstavljena zgodba, dolžina
↙ Težavna na začetku, ni za vsakega

VREDNO OGLEDA
PCG 43 **Heroes of Might and Magic III** 73%
PCG 48 **Heroes Cronicles** 60%

»Strategija, ki bo zapolnila vaš čas med čakanjem na Heroes IV.«

83%

V dvoje se težave z mehurčki še podvojijo. Zabava pa ne.

SUPER BUBBLE POP XTREME

Greenstreet www.greenstreetgames.com

Le kaj bi lahko bilo narobe s staro, dobro zabavo?

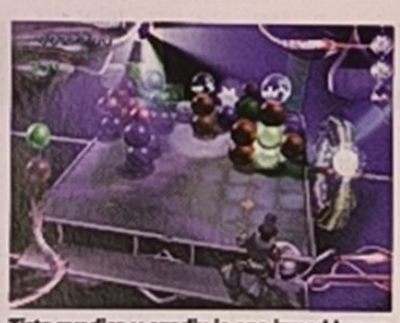
Potrebuje PII-233, 32 Mb, 3D kartica z 8 Mb
Želi PII-300, 64 Mb

Četudi se ukvarjate z različno oblikovanimi delci *Tetrisa*, izstreljujete čudaške mehurčke v *Puzzle Bobble* ali preprosto igrate *Go*, vedno obstaja mreža, ki določa, kam spada vsak kos sestavljanke. Trik je v njihovi postavitvi; ni pomembno, kaj imate, pomembno je, kako to uporabite.

Super Bubble Pop Xtreme se drži tega koncepta, saj predstavi mrežo, ki je prekrita z večbarvnimi milnimi mehurčki. V to barvito peno mečete nove mehurčke in poskušate postaviti v vrsto tri ali več mehurčkov enake barve in če vam to uspe, le-ti izginejo. Stopnje končate s pobiranjem posebnih priboljškov ali ko počistite vse mehurčke. To zadnje pa postaja vse težje, ko vam računalnik predstavi kaotične stopnje, v katerih se noro borite za priboljške, preden mavrična plima doseže drugo stran in s seboj prinese naplavine poraza.

No, vse skupaj se dogaja na 3D mreži. Mehurčki se nadgrajujejo v stolpce in poln stolpec pomeni, da se bo pred njim začel drugi. Barve se lahko ujemajo vodoravno, navpično ali neposredno skozi mrežo. To je v teoriji kul, vendar pa se izvedba spotakne ob lastne noge.

Vsak mehurček pristane na dnu stolpca, na katerega streljate, zato je lažje sabotirati mehurčke navpično,



Tista zvedica v ozadju je ena izmed bonus nagrad.

namesto da bi se trudili zapomniti, katera barva mehurčka se nahaja za stolpcem. Lahko pa poskušate z dobro postavitvijo stolpcev in tako mehurčke napadete vodoravno. Ko se srečate s tempom poznejših stopenj, delo v treh dimenzijah ni več praktično, zato se morate pač truditi s preprostim zlaganjem barv – tri dimenzije so nadomeščene z eno.

Poleg tega je način za več igralcev mizeren, saj preprosto zrcali izkušnjo brez posebne interakcije z vsake strani. Naenkrat vsi tisti mehurčki pričarajo slike nadležnega pomivanja posode in pustijo grenak priokus ...

Paul Dean

PCFOcena

↗ Preprost koncept
↙ Ponavljajoča se in neprivlačna igra

»To je milni mehurček, ki nedvomno ne bo počil. Raje pomijte posodo.«

51%

SID MEIER'S SIMGOLF

Electronic Arts http://simgolf.ea.com

Prav zares boste morali plačati, če želite igrati golf s Sidom Meyerjem.

Potrebuje PII-300, 64Mb
Želi PIII-600, 128Mb

Golf ni le sprehod po lepih travnikih, veste. Ne, golf je resna stvar; biznis, kjer so v igri veliki denarci. Kljub temu pa bi bilo tudi za vodje golf igrišč nekoliko čudno, če si ne bi vzeli kakšnega prostega dneva in uživali v rundi ali dveh na igrišču, ki je plod vaše lastne domišljije. In če upoštevamo še vaš sloves odličnega igralca in spoštovanega člana kluba, potem se vedno najdejo pomembna tekmovanja, ki bodo napolnila vašo blagajno .

Takšno je življenje v svetu *SimGolfa*, najnovejšega igralnega izziva Sida Meierja, ki nas poskuša popeljati od ničle do legende golfa. Vzemite svoje življenjske prihranke ter zakupite nekaj zemlje; zgradite luknjo in nato še nekaj, odprite jih za javnost in preden se boste zavedli, vam cekini že letijo v mošnjo. Vendar se čez čas pojavi upadanje obiska, če ne poskrbite za osebje, ki vzdržuje red in osrečuje vaše obiskovalce.

Z združitvijo vodenja kluba in povprečno izometrično igro golfa, je *Sim Golf*, kot vse Meierjeve igre, polna izzivov, dolga in celo globoka. Za običajnim pridihom prefinjenega humorja in težkimi poslovnimi odločitvami se skriva igra, ki bo všeč golfistom. Še posebej tistim, ki nestrpno čakajo na lepše vreme in otvoritev igrišč. Poznavanje golfa pri postavitvi igrišč je skoraj ključnega pomena za uspeh, sploh na višjih težavnostnih stopnjah. Če so vaša igrišča slabo postavljena ali nezahtevna, ne boste pritegnili veliko gostov.

Najslabši del igre vas doleti, ko morate sami stopiti na zelenico. Izbira udarcev je omejena, izbirate lahko le kam udariti žogico, in to je to. In ker je igranje golfa tako pomembno kot vodenje kluba, se boste večkrat zalotili, kako zapravljate preveč časa za pohajkovanje po luknjah, namesto da bi jih postavljali.

Gre za zabavno simulacijo, namenjeno obožavalcem, ki pa ji težnja simuliranja tudi same igre ne uspe najbolje. Če bi igra v igralnem delu imela spodoben grafični pogon v slogu *Links 3D*, bi šlo za izjemno in ne spodobno doživetje golfa, ki si ga zaželite ob deževnem dnevu v varnem udobju vaše sobe.

Paul Pettengale

PCFOcena

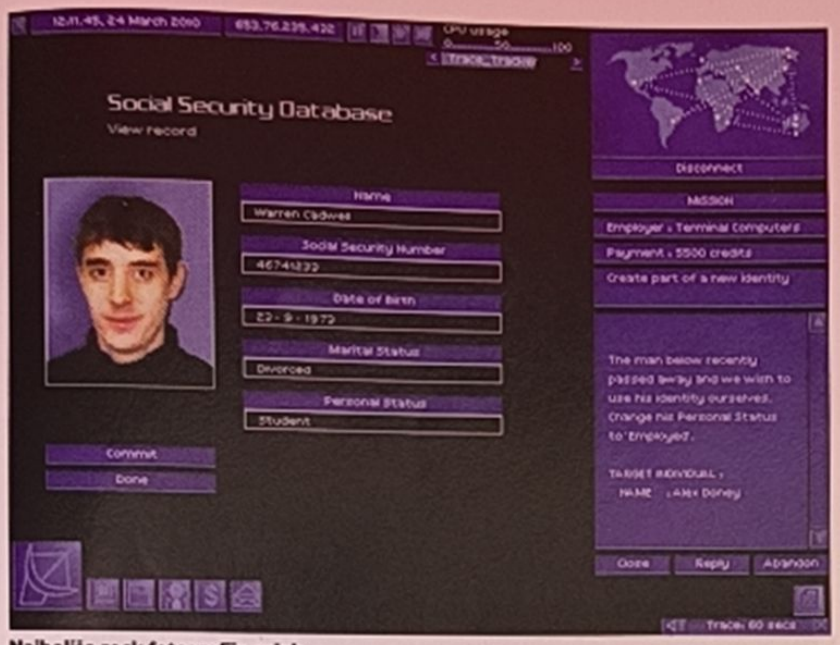
↗ Postavljanje lukenj je zabavno
↙ Igranje na njih pa ne

"Le za navdušence nad golfom, a bo tudi njih zmotil obupen igralni del."

68%

SimGolf se uvršča v *Sims* vesolje. Možen je uvoz oseb iz slovite igre Willa Wrighta.

Pristajališče za helikopterje in bazen? Vaše lokalno igrišče je lahko kičasto in prisrčno.



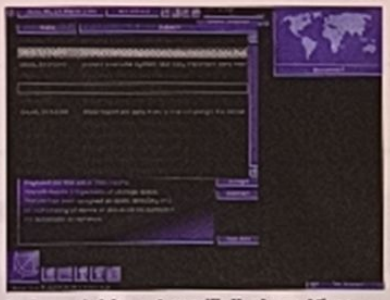
Najboljše rock fotografije sploh.

UPLINK

Introversion Software www.introversion.co.uk

»The Matrix has you.« Odkrijte srhljivost vdiranja in algoritmov leta 2010.

Želi PII-200, 32Mb
Potrebuje 64Mb RAM



Naloge dobite od sumljivih tipov. Vi ne poznate njih, oni ne poznajo vas.

Predstavljajte si *Championship Manager* kot igranje domišljijskih vlog. Ali *Deus Ex* kot arkadno miselno igro. Še huje; različica *Hitman:Microsoft Excel*. *Uplink* v zasnovo današnjih iger vpeljuje izvirne elemente. In to mu uspeva tako, da vas posadi v čevlje očalastega najstnika, ki ima probleme z mozolji. Nakar vas sooči s tehnološkim svetom prihodnosti, z ZF elementi in za vas osebno popolnoma varnim hekerskim vdiranjem v sisteme. Upoštevajte, da vam zato ni treba poznati niti hekerskih strokovnih izrazov.

Vse skupaj je podobno kakšni vohunski igri, v kateri delujete kot Uplink agent, katerega dejavnost so hekerske misije, kraja datotek, spreminjanje podatkov ali pa sesuvanje mogočnih strežnikov. Več nalog kot končate, bogatejši ste in boljši sloves imate. In naloge se ustvarjajo naključno. Vendar se namesto klasičnih in znanih karakteristik iz iger FRP (življenjska energija, spol, moč, inteligenca) tukaj pojavijo nadgradnje računalnika, nabava boljše programske opreme in že omenjen ugled.

Vendar obstaja zanka. *Uplink* je nekaj neverjetno grdega v današnjem svetu računalniških iger. Predstavljajte si modro besedilo na še bolj modrem ozadju in slabo skenirane fotografije (s potnih listov!) razvijalcev. Vendar to na srečo ni tako pomembno, saj pravi hekerji le niso preveč navezani na pisane operacijske sisteme. Sploh pa ste vse preveč zaposleni, da bi lahko razmišljali o grafiki. Medtem ko pogledujete na sledilnik in z levim očesom škilite na nastavitve proxy strežnika, se hkrati trudite še izbrisati datoteke .log, ki bi pričale o vašem vstopu v sistem. Pri vsem skupaj pa seveda pazite še na čas, ki je lahko usoden in seveda na vzporedne programčke in informacije in ...

Morda se vse skupaj sliši dolgočasno, in celo izgleda tako, če ne igrate sami, vendar gre za zares prevzemajočo izkušnjo, ki vam vzdigne raven krvnega pritiska bolj kot katera koli igra zadnjega časa. In kar je najboljše – je tako prepričljiva, da smo nekajkrat preverjali, če res ne vdiramo v bazo podatkov NLB. Na žalost nismo.

PCF

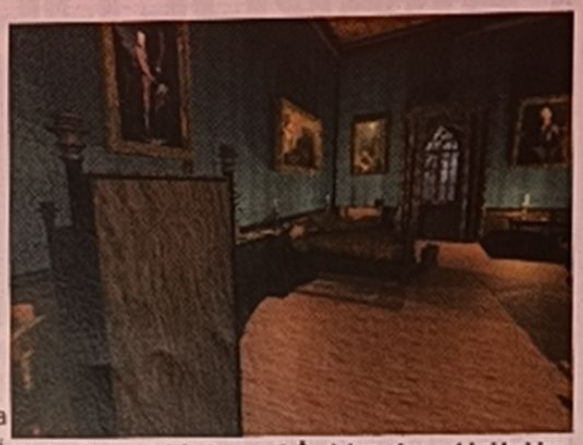
PCFOcena

↗ Zelo nalezljiva, neverjetno izvirna
↙ Grafična katastrofa, ni veliko pestrosti

"Paranoja še nikoli ni bila tako zabavna." **81%**

LOCH NESS

Wanadoo www.wanadoo-edition.com



Ne, to ni posnetek iz *Dooma 1*. Še dobro, da v sobi ni babice.

Igra, obenem pa pustolovščina, katere pogon je že skorajda tako zastarel in neuporaben kot prvi lažni posnetki pošasti iz Loch Nessa, je na svetlo prišla ravno v času, ko smo že mislili, da je zvrst izumrla.

Na prvi pogled odbijajoče animacije, ki bi naj skrbele za napihnjenost zgodbe, so me že skorajda prepričale, da tej zaslonski packariji namenim več kot patetične četrt strani opisa, a hvala bogu premorem toliko zdrave pameti, da tega nisem postoril. Založnik je pač prisiljen prodajati tisto, v kar je vložil svoj denar in delo, vsekakor pa je *Loch Ness* kos plastike, v katerega se je splačalo vložiti bolj malo.

Igralno stran te detektivske pustolovščine pred popolnim polomom uspe rešiti le dostopnost in ne pretirana prezapletenost ugank, kar je pravzaprav edina pozitivna stran v celotni igralni izkušnji. Tudi sama zgodba ne razočara, vendar dandanes kakovostna igra potrebuje še kaj več. Avtorjem bi se gotovo splačalo vložiti nekaj mesecev dela v izboljšanje grafičnega pogona, pa tudi oddelek za preizkušanje kakovosti jim je očitno precej tuj. Več sreče prihodnjič.

Tomaž Kotnik

PCFOcena

↗ Zgodba, dobre uganke
↙ Grda, tehnične pomanjkljivosti

»Loch Ness, znanstvenik in detektiv. Nemogoč recept za uspeh.« **43%**

TROPICO PARADISE ISLAND

Take 2, Breakaway Games www.breakawaygames.com

Kot vaša majhna osebna Kuba, le da imajo diktatorji daljše brke.

Potrebuje P200, 32Mb
Želi PII-500, 128Mb, 3D kartica

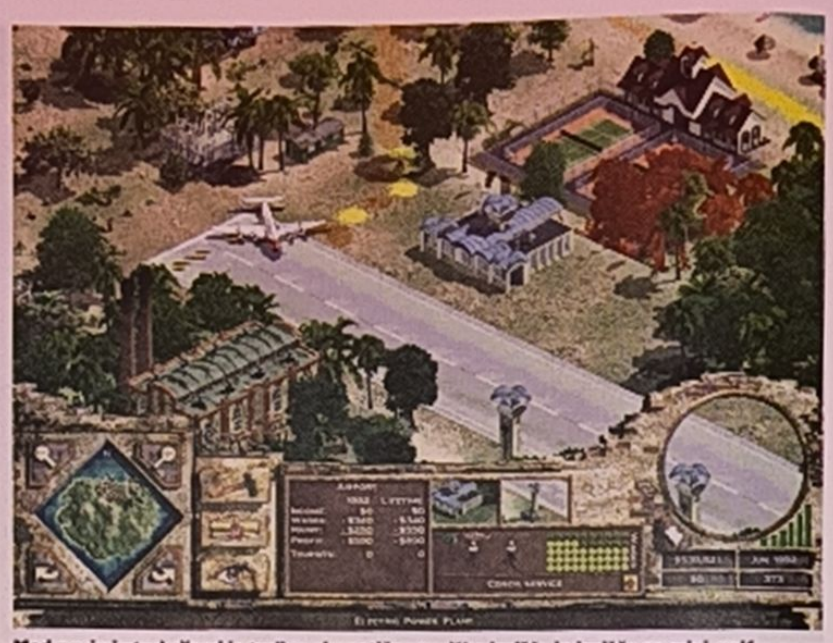
Eden najbolj zanimivo nejasnih dodatkov za igre, ki smo jih imeli čast namestiti, *Paradise Island* – izdan leto po njegovi starševski igri *Tropico* – nam lepo pokaže, kako malo sprememb se zgodi v 356 dnevih. V igri ni bistvenih modifikacij,

Pogled iz ptičje perspektive na vaš ljubi domek. Kot naročen za poseke in onesnaževanje.

saj večina novih možnosti bistveno ne vpliva na igranje do samega konca. Kakor koli že, čeprav imamo pomisleke ob poplavi managerskih iger, ostaja dejstvo, da je *Tropico* vseeno ena najboljših iger te zvrsti v zadnjih letih. Kot El Presidente morate vladati vašim državljanom s trdo roko, v kateri se gotovo nahaja ročno zvita, kubanska cigara. Naslednji korak je sprememba vašega diktatorskega okolja v mamljivo turistično deželico s spodobno ekonomijo.

Tropicova poglavitna napaka je (bila), da je (bil) malce preveč omejen, saj ni imel veliko zgradb za gradnjo, pa tudi kampanj je bilo malo. Nekako nismo se zmogli znebiti občutka zaprtosti v kletki. *Paradise Island* lepo odpravi večino teh psiholoških problemov, saj ima hiške novih vrst, nekaj novih tipov ljudi, odpravi različne manjše težave in doda dvakratno dozo scenarijev. Z drugimi besedami, gre za čudovit dodatek, ki pretvori *Tropico* v dolgoročno zasvojljivo upravljanje z ljudmi, kar bi naj tudi bil. *Paradise Island* je morda dražji, kot bi pričakovali, vendar bo zelo pozitivno vplival na vašo izkušnjo s *Tropicom*.

PCF



Med novimi atrakcijami je tudi to simpatično teniško igrišče in igrišče za mini-golf.

PCFOcena

↗ Spremeni dobro igro v odlično igro
↙ Precenjena, glede na to, kar je

Reši Tropico nekaj neumnosti, vendar bi lahko prispel prej.

77%

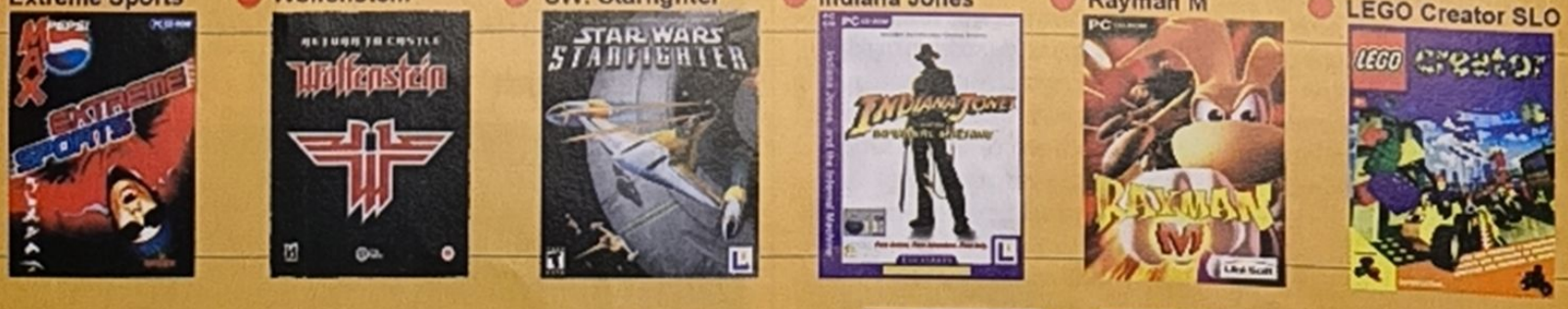
giga sport

Velika izbira iger za računalnik in PlayStation. Vse najnovejše uspešnice in cenejše izdaje:

PC CD-ROM IGRE:

ODLIČNA PONUDBA SAMO V TRGOVINAH GIGA SPORT!

- Extreme Sports
- Return To Castle Wolfenstein
- SW: Starfighter
- Indiana Jones
- Rayman M
- LEGO Creator SLO



ThrustMaster igralni pripomočki:

- VOLAN Ferrari 360 Modena Racing
- Firestorm Digital Game Pad

PLAYSTATION IGRE:

Giga Sport Ljubljana:
Šmartinska 152
Telefon: 01 / 54-14-332

Giga Sport Maribor:
Industrijska ul. 5
Telefon: 02 / 250-60-60

Giga Sport Celje:
Dečkova cesta 41
Telefon: 03 / 428-60-70

COSSACKS THE ART OF WAR

CDV www.cossacks.com

Dodatek, ki nas bo prepričal v novo ljubezen do Cossacks. Ne ravno.

Nove zgodovinske bitke, kot je Hohenfriedberg, so ogromna klavnica.

Potrebuje PII-233, 64 Mb
Želi PIII-500, 256 Mb

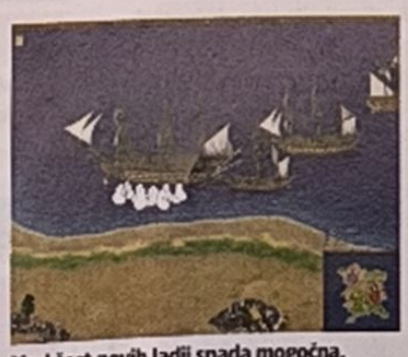
Pravzaprav sploh ni bilo presenetljivo, da je bila najbolje prodajana igra lanskega leta *Black & White*. Bolj presenetljivo je, da je s prvega mesta vrgla igro *Cossacks: European Wars*. CDV-jev izdelek se je trdno držal pravil *Age of Empires* in z začrtane poti skrenil le takrat, ko je prišlo do »velikanskih bitk«. Vendar pa je to bilo dovolj, da je premamilo horde navdušencev iz vse Evrope.

Prav zato je bil dodatek logično dejanje. Vendar pa CDV z *The Art of War* niso želeli narediti le paketa dobrot. To je bila dobra priložnost za popravek nekaterih napak in nedoslednosti izvirne igre. Škoda le, da se dobri nameni niso popolnoma uresničili.

Dva nova naroda (Bavarci in Danci), peščica novih enot in 36 svežih misij za enega igralca, raztegnjenih preko petih kampanj so izpolnitev sanj vsakega navdušenca. Žal pa užitek kvarijo prevelika odvisnost od najemnikov, krhkost formacij v bitki in nadležno makroupravljanje, ki nam je znano že iz izvirnika. Čeprav so dominantnost topništva nad bojiščem oslabili z omejenim številom izdelanih topov, pa dragonci pometejo z vsako enoto. Kmetom je sedaj sicer jasno, da morajo delati v pravkar zgrajenem rudniku, vendar večinoma še vedno sanjarijo in jih je potrebno nenehno nadzorovati. So pa zato nekoliko poboljšali umetno inteligenco, saj si ta najprej ogleda obrambo in ne pošilja kar na vrat na nos samomorilskega oddelka, kot je to bil običaj v izvirniku. Tudi način skirmish je zelo dodelan in vključuje precej novih načinov igranja.

Art of War je še okrepil ugled *Cossacks* kot močno večigralsko RTS in ker je po novem priložen še urejevalnik, bo ohranila status ene bolj zabavnih strateških izkušenj zadnjega časa. Vendar *Cossacks* ostaja nepopolna uspešnica in *Art of War* ne naredi dovolj, da bi spremenil naše mnenje.

Mark Sutherns



Med šest novih ladij spada mogočna, popravljiva, linijska ladja.

PCFOcena

↗ Izboljšave, ojačan večigralski način
↙ Spregledali so nekaj napak iz izvirnika

»Ne naredi dovolj, da bi premamil tiste, ki jih je odvrnil original.« **71%**

>>PONOVNI IZIDI

Igrajte poceni...

Zunajzemeljska bitja bi se rada le zabavala

Aaaargh, voksli.

ALIENS VS PREDATOR

4.000 SIT Vivendi Universal

Morda ta igra ni bila deležna toliko pohval, kot jih res zasluži, vendar gre za eno najstrašnejših in najboljših strelskih iger lanskega leta. Sedaj se zdi že malce zastarela, vendar zavoljo pretkane uporabe svetlobe in senc še vedno ustvari fantastično vzdušje. In tri različne rase, s katerimi igramo, igri zares dajo čudovito širino.

↗ Strašljiva, raznolika, igralna
↙ Zgleda stara, linearna

"Čudovita vaja v strahu in super uporaba licence." **90%**

DELTA FORCE 2 & ROGUE SPEAR

5.000 SIT NovaLogic

Dve odlični vojaški simulaciji za 5 tisočakov? Ta paket gotovo morate občudovati, kaj? No, ne ravno, saj *Delta Force 2* prihaja s svojo hudobno tehnologijo voksl-ov, ki so tako lepi kot včerajšnje bruhanje. *Rogue Spear* je sicer vreden vašega časa in igranja, ampak počakajte raje še kakšen mesec, da izide v kakšni seriji brez nepotrebnega dodatka.

↗ Vrhunska vojaška akcija
↙ *DF2* je s svojimi voksli ultra-grd

»Ena odlična in ena grda igra. Kupite le v nuji.« **76%**

Spustite pse vojne!

Dan na dirkališču – prelepo ...

WARLORDS BATTLECRY

4.000 SIT Ubi Soft

Franšiza *Warlords* je z nami že od 1989 in še vedno stoji na trgu. Battlecry je 2D RTS, kot smo jih v teh dneh vajeni dobesedno v desetinah. Vendar pa vsebuje zanimive FRP elemente podobne tistim v npr. Heroes of Might and Magic. Izpeljana, vendar dovršena!

↗ Nalezljiva, sijajne podrobnosti
↙ Ni preveč izvirna

"Sijajna fantazijska RPS. Dajte nam nadaljevanje!" **81%**

GRAND PRIX LEGENDS

2.390 SIT Sold Out

Na trgu računalniških iger ni veliko simulacij klasičnih avtomobilov. Zadnje čase nas razveseljuje Rally Trophy, vendar pa se GPL še danes dobro odreže. Kljub vizualni robustnosti gre še vedno za nadpovprečno igro, ki jo morajo imeti resni vozniki. Ko je dirkanje bilo še šport gentlemanov ...

↗ Smisel za podrobnosti, čudoviti stari avtomobili
↙ Le pet avtomobilov, suhoparna podoba

"Klasično dirkanje par excelence." **80%**

Kako...

Tehnična pomoč/Nasveti/Vodiči Učite se z nami!

POTREBUJETE POMOČ
Odgovarjamo na vaša vprašanja (str. 96)

Pokvarjene tajnice

Boštjan Uršič, namestnik urednika

S prelevitvijo PC Gamerja v PC Format smo razširili tudi naše podporno osebje. Sedaj imamo na voljo dve deklici, ki naj bi skrbeli za vse naše potrebe. Žal ju še nismo uspeli prepričati o stimulativni blagodejnosti vsakodnevnih masaž in pomanjkljivih oblačil (ne Igor, ne govorim o tebi), vendar se deklici trudita. Dokler ne bo bolje, jima bomo pač vsak dan formatirali trdi disk, servirali kavo brez kofeina in pobrali kroglice iz miške. Če želite kakovostne slike obeh deklet, mi pišite na moj elektronski naslov.

Drugače pa ta mesec že spet prinašamo polno košarico nasvetov. Preberite si vse grozote, ki se lahko dogodijo vašemu računalniku in kako ugotovite na katerem klinu Jakobove lestvice groze ste. Nismo pozabili tudi na tiste, ki vam oranžne lase povzroča programska oprema. Sicer pa nikar ne zadržujte solz, kajti še vedno se lahko vržete v moj topel objem, če kakšni težavi res ne pridete do dna. Vkolikor bo vaše pismo dovolj zanimivo, ga bomo objavili tudi v reviji.
ursic@videotop.si

Izkoristite svoj PC

Moč in zmogljivosti
Vemo, da želite hiter in zanesljiv PC. Naši nasveti in postopni vodiči so vse, kar potrebujete, da bo vaš računalnik ostal v vrhunski formi.

Poznavanje programske opreme
Z našimi postopnimi vodiči vas bomo spravili iz še tako goste kaše. Kadar podarjamo brezplačne popolnorna delujoče programe, jih podložimo s strokovnimi članki.

Tehnična podpora
Ko vaš PC prične kašljati, ne skrbite, saj niste sami. Boštjan Uršič ima že petletne izkušnje z odgovori na vaša vprašanja, zato ga brez obotavljanja napadite.

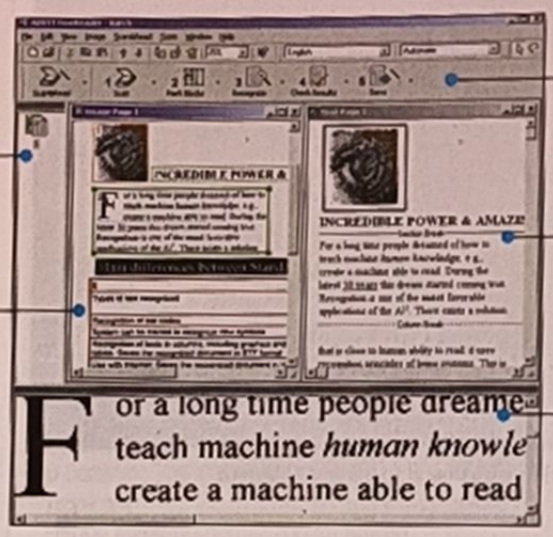
Na disku?
Ko srečate tega prijateljčka, to pomeni natanko to!

NA DISKU

FINEREADER 4 VMESNIK

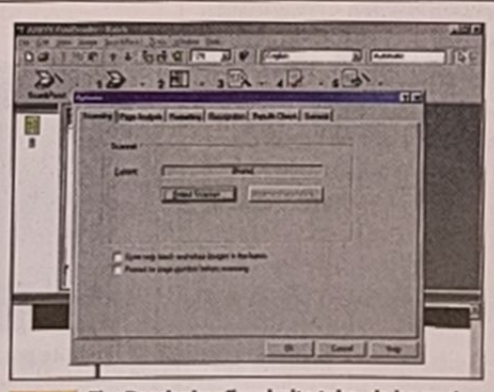
Izkoristite celoten *Finereader 4 Pro* s tokratnih diskov.

NA DISKU

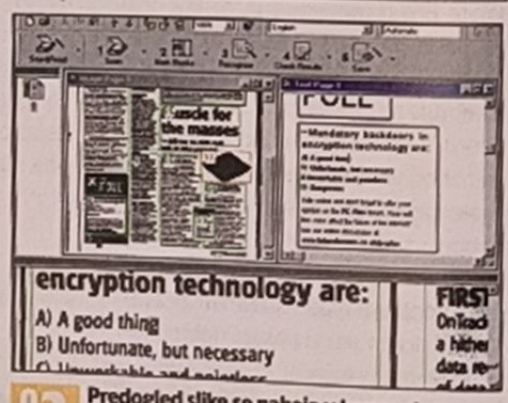


>>PREBERITE DROBNI TISK

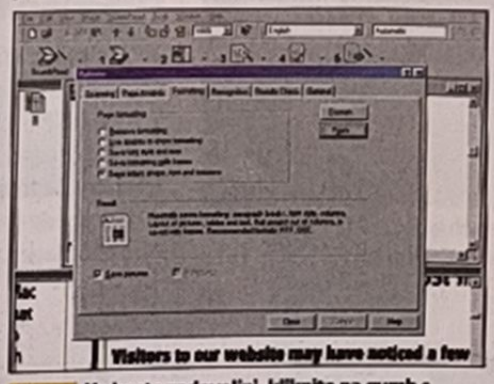
S *FineReaderjem* pretvorite stran besedila v datoteko.



01 *FineReader* konfigurirajte tako, da bo znal uporabljati vaš čitalec – kliknite na **Tools ➡ Options in Select Scanner**. V čitalec položite vir in pritisnite gumb **Scan**, označen s številko 1.



02 Predogled slike se nahaja v levem oknu; odstavki in slike so razdeljeni v okvirje. Če želite sliko pretvoriti v besedilo, na desni izberite polje, ki ga želite obdelati.



03 Ko boste zadovoljni, kliknite na gumb s puščico desno od **Save**. Pojavila se bo paleta možnosti izvoza. Spreminjate lahko tudi formatiranje ali pa uporabite enak izgled kot v izvirniku.

Get Serious... Get...
AOpen®
Tel.: 05 7390-160
Fax: 05 7390-159
info@quick.si
www.quick-com.si
Quick COMPUTERS

Potrebujete takojšnjo pomoč?
Obiščite naš forum na www.pcformatslo.net

Kako ...

Namestiti in uporabljati Linux

NA DVD-ju

Oglejte si alternativni in hkrati najcenejši operacijski sistem.

Dodobra zakoreninjeno piratstvo v deželici na sončni strani Alp na eni in običajna velikodušnost staršev ob nakupu novega računala na drugi strani, sta najpogostejši vzrok, da večino naših PC-jev še vedno poganja operacijski sistem *Windows*. Zahtevnega igričarja Linux (zaenkrat) sicer ne bo zadovoljil, saj na njem lahko poganjamo le nekaj znanih iger, zato pa bi popolnoma zadostoval povprečnemu Slovencu, ki računalnik uporablja zgolj za pisanje besedil, izdelovanje predstavitvenih diapozitivov, pregledovanje spletnih strani, pošiljanje elektronske pošte in deskanje po spletu.

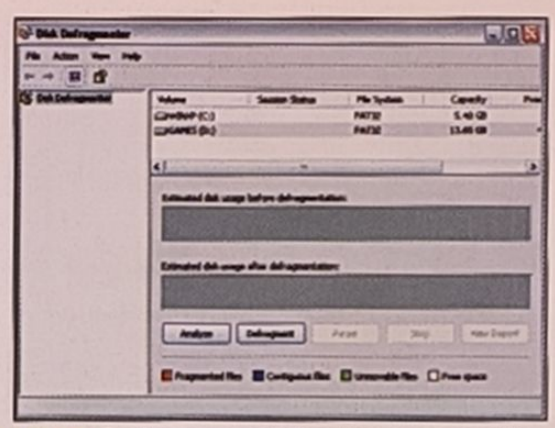
Med ponudbami slovenskih računalniških podjetij še vedno zaman iščemo vnaprej sestavljeno konfiguracijo z nameščenim Linuxom, večinoma vam Linuxa ne bodo namestili niti na po vaših željah sestavljen računalnik. Lahko bi omenil še prijateljev primer, ko so mu v znanem računalniškem podjetju na servisiranju opreme mimogrede izbrisali particijo z Linuxom, saj očitno niso vedeli, čemu je namenjenih tistih nekaj giga »neuporabljenega« prostora.

Še dobro, da prebirate PC Format, ali pa še bolje, posedujete DVD izdajo. Za vas smo namreč na tokratno ploščo s 4 Gb veselja vključili najnovejšo distribucijo *Red Hat 7.2*. Brez skrbi, Linux že dolgo ni več nikakršen bav bav, namestitev pa je sila preprosta. Večina od vas si bo Linux najverjetneje namestila na računalnik, kjer že poganjate *Windows*, zato se bomo posvetili tudi pripravam na namestitev, torej iskanju prostora in izdelavi particij, na katere bomo namestili Linux.

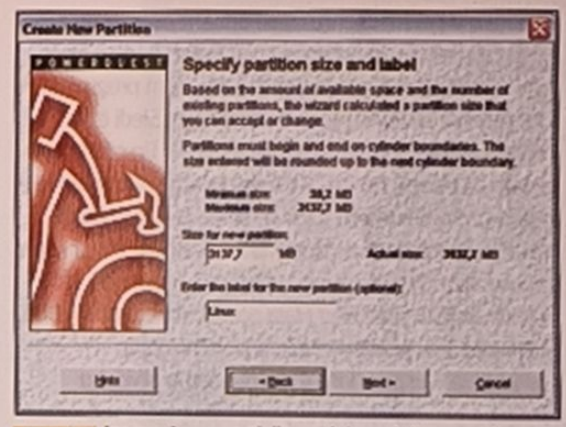
Po korakih ...

Torej ste se odločili za spopad z neznanim? Dobra odločitev. V svojo enoto vstavite PC Formatov DVD in si na enega izmed diskov iz imenika orodja/linux/ presnemite obe sliki namestitvenih CD-jev (enigma-i386-disc1 in disc2). Za namestitev bomo potrebovali okroglih 3 Gb prostora, zato vsaj za toliko izpraznite eno izmed particij. Za vse uporabnike *Win9x* in *WinMe* priporočam, da za Linux odščipnejo del particije C:. Več o tem kasneje, najbolje bo, da kar pričnemo ...

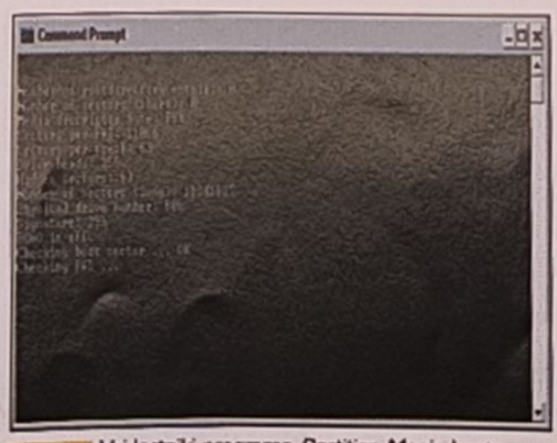
Primož Sečnik



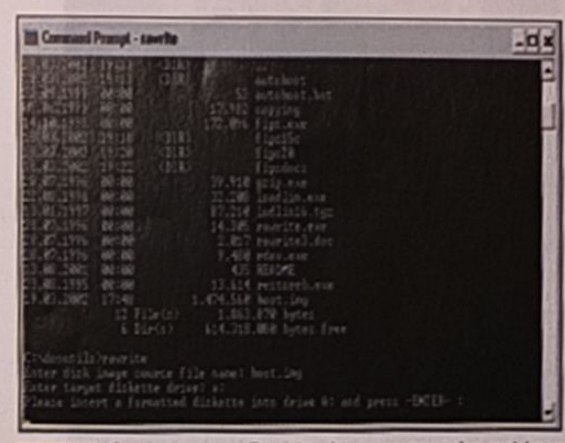
01 Preden bomo particiji, na kateri smo naredili vsaj 3 Gb prostora, odščipnili del, namenjen Linuxu, na njej poženemo okenski program Defrag. Ta bo podatke, ki so raztreseni po celotni particiji, premaknil na začetek in tako izpraznil zadnji del. Verjetno si ne želimo, da bi nekaj pomembnih podatkov ostalo na delu, ki ga bo prepisal Linux, kajne?



02 Izpraznjeno particijo sedaj razdelimo v tri manjše – prvotno in dve, namenjeni Linuxu. Ena izmed particij bo namenjena izključno Linuxovim izmenjalnim (Swap) datotekam, njena velikost pa naj bo enaka količini vašega sistemskega pomnilnika (npr. 256 Mb); drugi particiji, namenjeni podatkom, dodelimo preostali prostor.



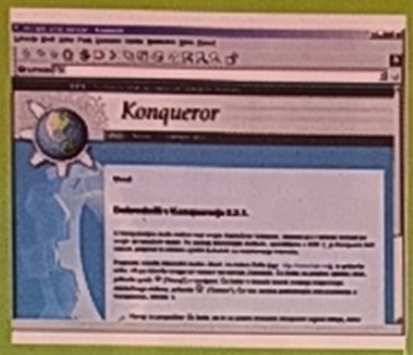
03 Vsi lastniki programa *Partition Magic*, boste postopek particioniranja opravili z nekaj kliki, žal pa ta program ni ravno pogost, zato na DVD-ju v mapi orodja\linux poiščite pripomoček imenovan FIPS. Gre za preprost programček, ki zna brez izgube podatkov razdeliti particijo. Tretja možnost je uporaba klasičnega pripomočka Fdisk, s katerim pa lahko razdeljujete le prazno particijo, sicer so podatki na njej izgubljeni.



04 S programom Rawrite, ki ga ravno tako najdete v istem imeniku na DVD-ju, prepišite prazno disketo z datoteko bootimg, ki jo najdete v mapi Images. S tem ste izdelali zagonsko disketo, ki jo vstavite v disketni pogon in ponovno zaženete računalnik.

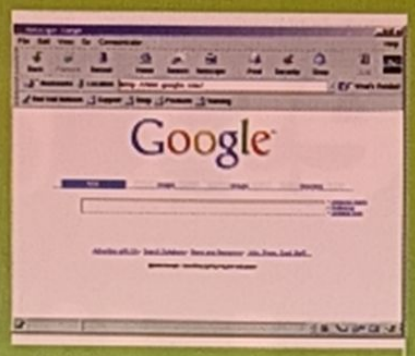
Nepogrešljivi pripomočki

Operacijski sistem brez kopice programov je seveda neuporaben. Na srečo nas okolje KDE oskrbi z vsem, kar potrebujemo za vsakdanje delo in zadovoljstvo. Oglejmo si, kateri programi bodo poskrbeli za vaše pisarniško delo in popestrili vaš prosti čas.



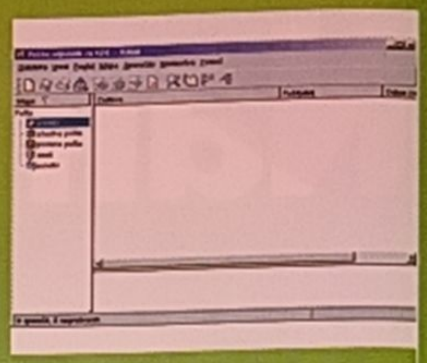
1. Konqueror

>V času interneta je najbolj uporabljan pripomoček spletni brskalnik. *Konqueror* je privzet brskalnik namizja KDE.



2. Netscape

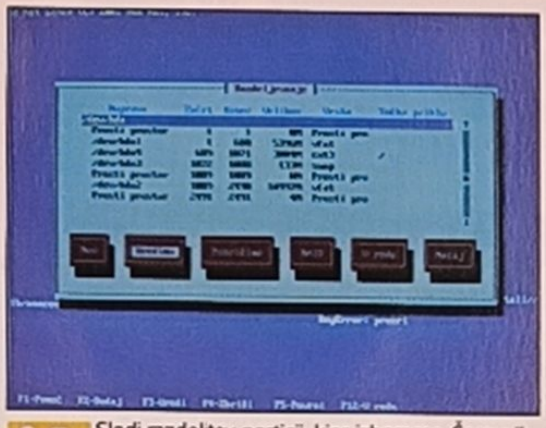
>Ne, *Netscape* še ni izumrl. Sicer ima nekaj zanimivih težav pri prikazovanju strani, a je vseeno uporaben. Malo nostalgije nikoli ne škoduje, istočasno pa gre za enega boljših za Linux.



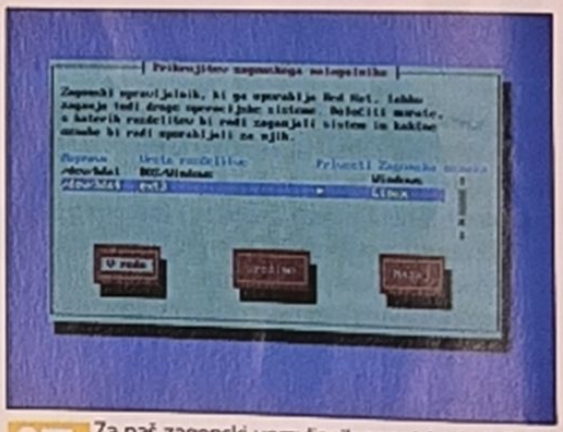
3. KMail

>Poštni odjemalec, na moč podoben *Outlook Expressu*. Ki ga tako ali tako ne potrebujemo več, saj imamo Linux, kajne?

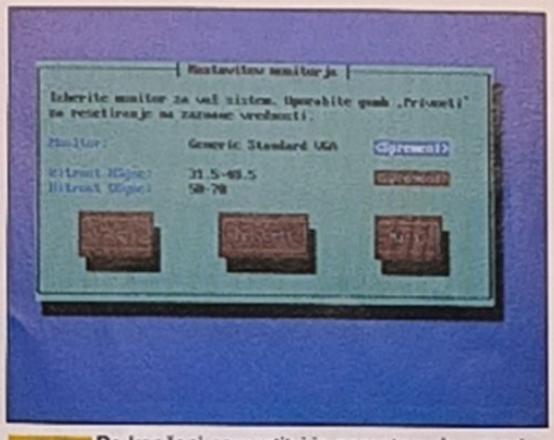
05 V prvem meniju, ki se prikaže po zagonu z diskete, le pritisnite tipko Enter. Z nekaj sreče ste se sedaj znašli v namestitvenem programu, kjer izberete slovenski jezik in tipkovnico. Sledi izbira nosilca, s katerega bomo namestili Linux. Pri izbiri particije boste opazili, da Linux diskov/particij ne poimenuje z zaporednimi črkami (C, D, E itn.), pač pa (IDE) diske označuje kot /dev/hda, /dev/hdb itn., particije na njih pa z zaporednimi številkami, npr. /dev/hda1, /dev/hda2 itn. V kolikor ste ISO slike *Red Hata* posneli na C: boste izbrali /dev/hda1. Po nastavitvi miške izberemo še tip namestitve. Ker se z Linuxom srečujemo prvič, bo "Delovna postaja" zaenkrat prava izbira; tisti z več izkušnjami lahko izberejo Prilagojeno, kar jim kasneje omogoči natančno izbiro nameščenih komponent.



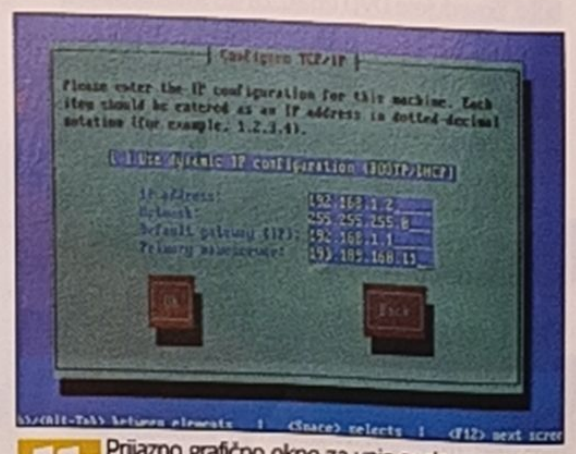
06 Sledi razdelitev particij, kjer izberemo Čarovnik za diske. Poiščemo particijo namenjeno namestitvi Linuxa in spremenimo njen datotečni sistem na ext3. Kot točko priklopa vpišemo »/«, kar pomeni, da bomo v Linuxu do te particije dostopali preko korenskega imenika. Izberemo še izmenjalno (Swap) particijo in njen datotečni sistem spremenimo v Swap.



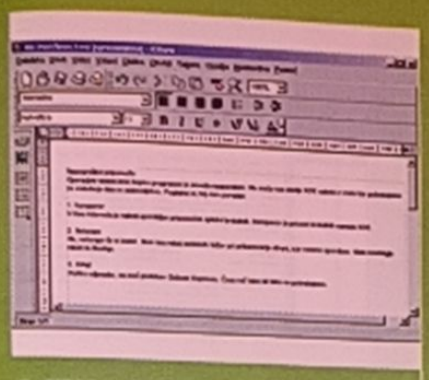
07 Za naš zagonski upravljanik sem izbral LILO, ki mi je bolje znan, upravljalnik lahko lotite tudi GRUB-a. Namestili ga bomo na glavni zagonski zapis (MBR). LILO je program, preko katerega bomo ob zagonu izbrali med Linuxom in *Windows*, zato moramo nastaviti tudi particijo, na kateri se nahaja *Windows*.



10 Po končani namestitvi je pametno, da ustvarimo še zakonsko disketo, ki nas bo rešila pred morebitnimi težavami z zagonom računalnika. Ko se prebijete skozi nekaj osnovnih nastavitev, se bo pognalo še orodje KODZU, ki bo prepoznalo morebitno mrežno opremo in omogočilo spreminjanje omrežnih nastavitev.

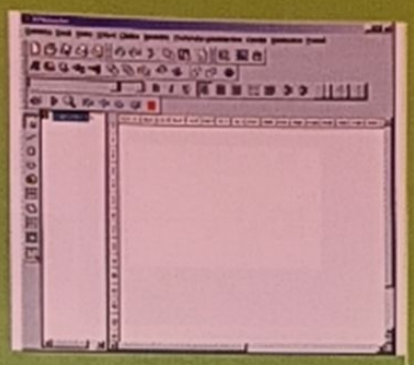


11 Prijazno grafično okno za vpis gesla nas opozori, da se namestitev bliža koncu. Vpišemo uporabniško ime in geslo in počakamo še nekaj trenutkov. Čestitke! Namestitev je uspela, vam pa ne preostane nič drugega, kot da si oči spočijete na prijaznem okolju KDE.



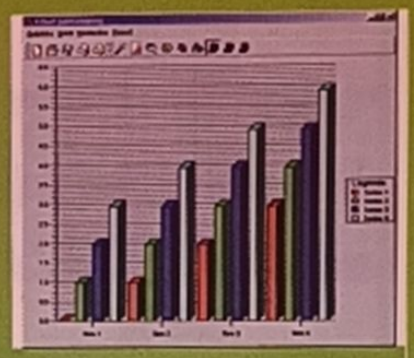
4. KWord

>Preprost urejevalnik besedila, ki spominja na *WordPad*. Odpira tudi datoteke *MS Word*, žal pa nima prav veliko funkcij. Raje si naložite in namestite Staroffice.



5. KPresenter

>Kratko povedano – oskubljen *PowerPoint* za okolje KDE. Z Microsoftovo ponudbo se sicer ne more meriti, ampak hej – zastonj je!



6. KChar

>Ne, tole pa ni klon *Excela*, pač pa preprost programček za izdelovanje grafov.

Windows proti Linuxu

Linux in *Windows* (oz. DOS) si pravzaprav sploh nista tako različna, saj korenine obeh izhajajo iz UNIX-a, vseeno pa je dobro, da poznate nekaj področij, v katerih se razlikujeta.

1 Razlika, ki marsikoga najprej zbode v oči, je označevanje imenikov, saj jih *Windows* ločijo z znakom »\« (leva poševnica), Linux pa »/« (desna poševnica). Sedaj poznate tudi razlog za obstoj tistih poševnic v spletnih naslovih strani. Prvi spletni strežniki so tekli na sistemih, združljivih z UNIX-om.

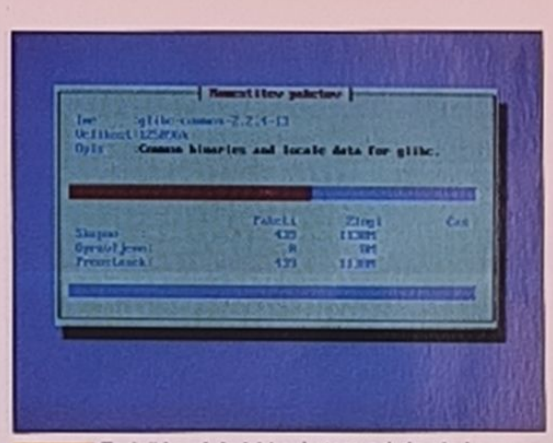
2 V Linuxu do različnih particij in diskov ne dostopamo preko različnih črk abecede (C:, D: itn.), pač pa so particije pripete na drevesno strukturo. Korenska mapa »/« se tako nahaja na prvi particiji, mapa »/home« je lahko na drugi itn. Vse je odvisno od točke priklopa, ki jo particiji določimo ob namestitvi sistema.

3 Linuxov datotečni sistem razlikuje med velikimi in malimi črkami. /root/PCFormat.zip tako ni enako /root/pcformat.zip. Tudi to lastnost ste morda že spoznali pri postavljanju domačih strani na strežnike, ki jih poganja Linux.

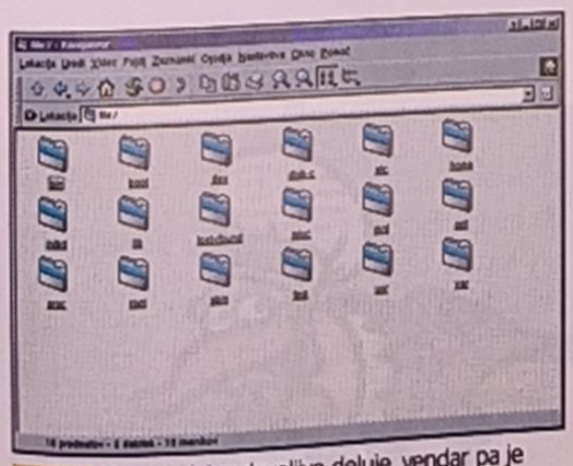
4 Končnice datotek v okolju DOS/Windows vedno povedo, za kakšno vrsto datoteke gre in s katerim programom jo bo operacijski sistem pognal. Za Linux končnice nimajo nikakršnega pomena, tako programske datoteke večinoma sploh nimajo končnic, prepoznamo jih le po posebnem atributu +e, ki pove da je datoteka izvršilna (executable).

5 Linuxov datotečni sistem vsaki datoteki zapiše atribute o lastniku datoteke in pravicah drugih uporabnikov te datoteke. Tako lahko lastnik za vsako datoteko posebej določi, ali bo dosegljiva tudi drugim uporabnikom istega računalnika. Uporabniško ime »root« ima dostop do vseh datotek.

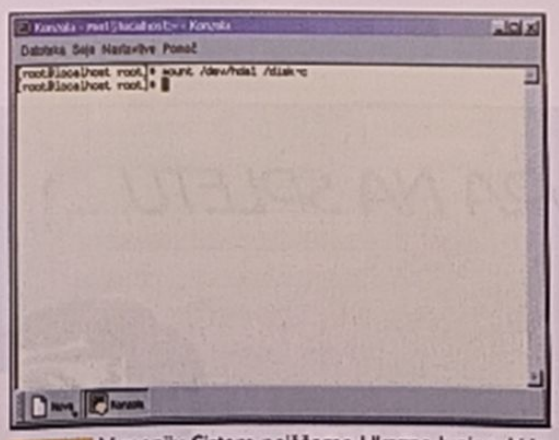
08 Najhujše je sedaj že za nami. Čaka nas nastavitev požarnega zidu, ki se ji hitro izognemo z uporabo srednje možnosti, ki bo za našo delovno postajo popolnoma zadostovala; podrobnosti se boste še vedno lahko lotili kdaj drugič. Po izbiri jezika namestitveni program od nas zahteva izbiro gesla za uporabniško ime root. Root je pri Linuxu skopo rečeno nekaj podobnega kot Administrator pri *Win2000* in *WinXP*, torej nekdo, ki ima dostop do celotnega sistema. Ker vam kot novo pečenemu uporabniku stvari lahko kaj hitro uidejo iz rok, bo najbolje, da dodate še eno uporabniško ime z omejenim dostopom, ki bo popolnoma zadostoval za vsakdanje delo z računalnikom. V naslednjem oknu lahko dodajamo še druge uporabnike, kar pa zaenkrat ni potrebno, saj se bomo temu posvetili kasneje.



09 Zadnji korak je izbira, katero od skupin komponent bomo namestili. Najprej se odločimo med okenskima okoljema GNOME in KDE. Gre za dve različni okenski okolji, od katerih je pri nas bolj priljubljen KDE, lahko pa se odločite tudi za namestitev obeh. Za krajšanje prostih uric izberemo še nekaj iger in namestitveni postopek se bo pričel.

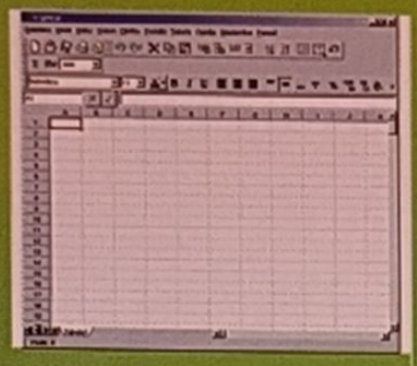


12 Linux sedaj zadovoljivo deluje, vendar pa je *Windows* zaenkrat še vedno naš primarni operacijski sistem, zato bi v Linuxu radi dostopali do dokumentov, ki smo jih ustvarili v *Oknih*. Odpremo torej upravljalnik datotek in v mapi / naredimo mapo /disk-c/ (desni gumb, Ustvari nov / Imenik).



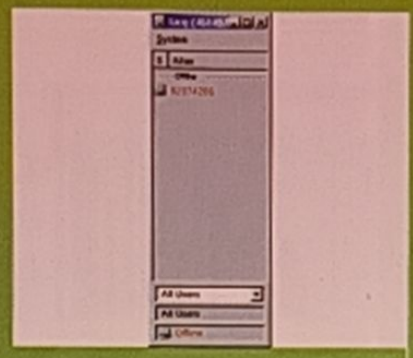
13 V meniju Sistem poiščemo Ukazno lupino, ki je sorodnica Command Prompta in jo poženemo. V njo vpišemo ukaz "mount /dev/hda1 /disk-c", s čimer dostop do prve particije na našem disku (C: v *Windows*) omogočimo preko mape /disk-c/. Na enak način lahko po želji dodamo tudi druge particije, tako da v Linuxu lahko dostopamo do vseh datotek na našem disku.

→How to...



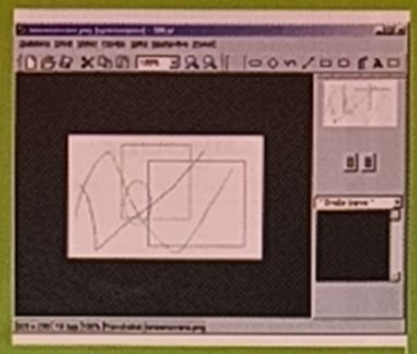
7. Kspread

>Ta programček pa je klon *Excela*, kot že ostali poprej nekoliko manj prepričljiv, zato pa zna odpirati *Excelove* datoteke.



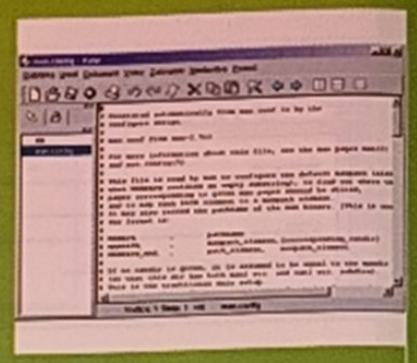
8. Licq

>Odjemalec za znani ICQ. Ni tako zmogljiv kot trenutna različica za *Windows*, vendar nas v zameno ne nadleguje z nadležnimi oglasi.



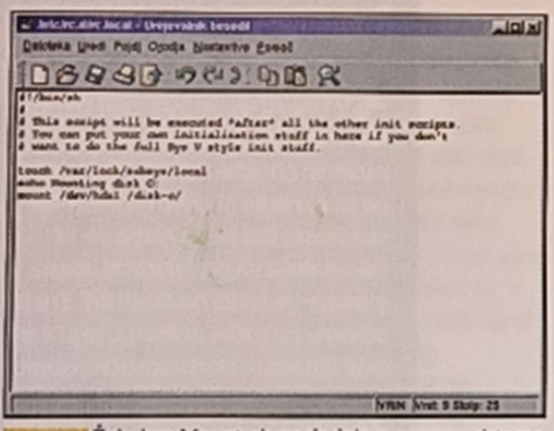
9. Slikar

>Slikar pač. O njem bi težko povedali kaj več.

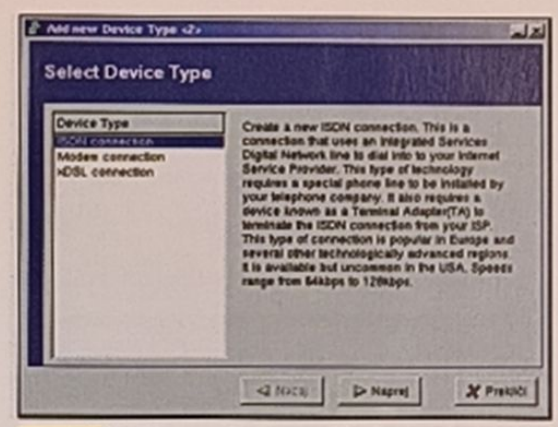


10. Kate

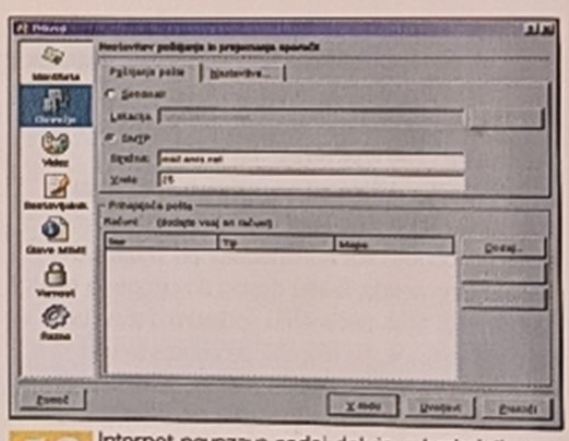
>Programček, ki je bolj živahen in uporaben kot legendarna beležnica.



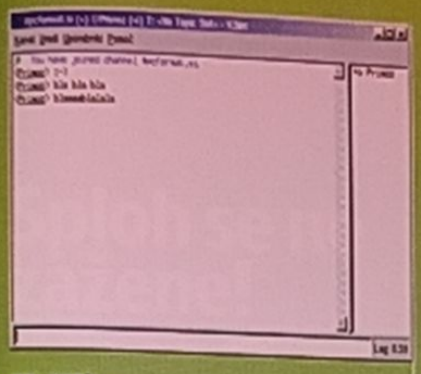
14 Žal ukaz Mount ob naslednjem zagonu sistema ne bo več deloval, zato ga moramo vsakič znova pognati. Tokrat se podajmo v mapo /etc/rc.d, kjer se nahajajo datoteke s podobno vlogo, kot jo v DOS-u nosi datoteka autoexec.bat, ali pa v *Windows* znani Zagon (StartUp). V datoteko rc.local zapišemo ukaz "mount", ki se bo tako vedno pognal ob zagonu sistema.



15 Vsi, ki ste na internet priklopljeni preko lokalne mreže ali kabelskega modema, ste mrežne nastavitve vnesli že ob namestitvi (sicer jih lahko preko menija Sistem / Network Configuration), lastniki telefonskih in ISDN modemov pa to storite preko čarovnika za internet (Sistem / Internet Connection Wizzard).

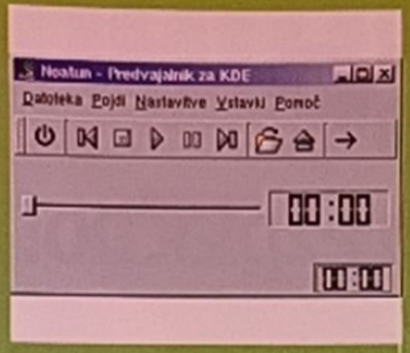


16 Internet povezava sedaj deluje, z brskalnikoma Konqueror in Netscape ne boste imeli nikakršnih težav, nastaviti bo potrebno le program za elektronsko pošto, ki se imenuje Kmail. Poleg nastavitev, ki so identične tistim v Outlook Expressu, lahko tisti s stalno povezavo namesto dosedanjega strežnika SMTP za pošiljanje pošte uporabijo kar lastnega.



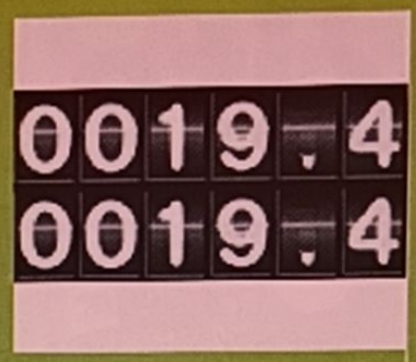
11. KSirc

>Razvajeni uporabniki mIRCa nad KSircem ne bodo ravno navdušeni, kljub temu je uporaben za hiter klepet.



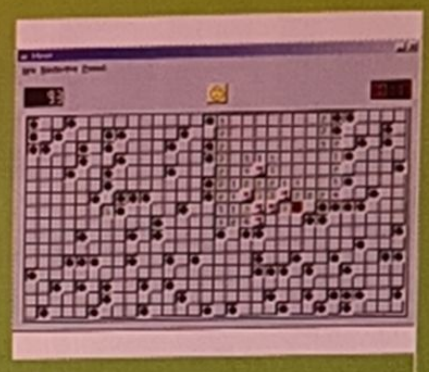
12. Predvajalnik

>Ah! Brez glasbene podlage seveda ne gre. Vgrajeni predvajalnik vam bo čas krajšal z glasbo v formatu MP3.



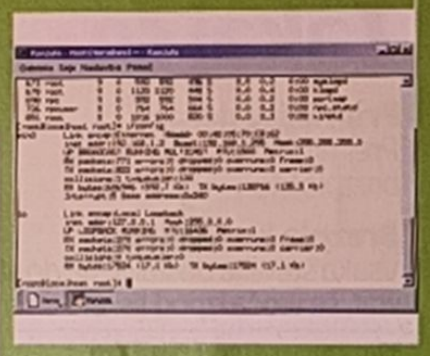
13. Miškomer

>Enostavno orodje, ki služi enemu samemu namenu – pridno šteje metre, ki jih nabirate z miško po zaslonu.



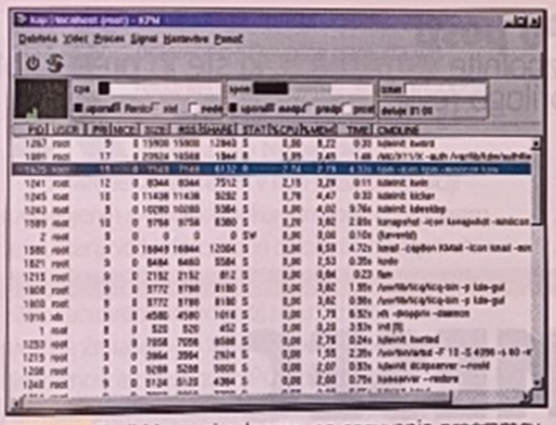
14. Miner

>Na Linuxu ne manjka niti igra v slogu nekoč najbolj igrane računalniške igre, Microsoftovega *Minolovca*.

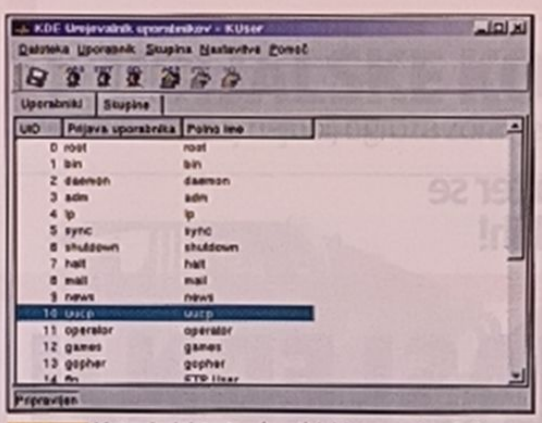


15. Ukazna lupina

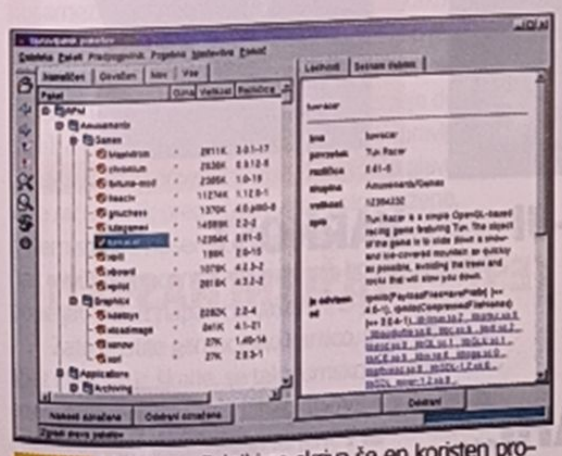
>Na videz najbolj preprosto, v resnici pa najbolj kompleksno orodje. Moči ukazne vrstice se boste šele, ko se boste poglobili v Linux zavedali.



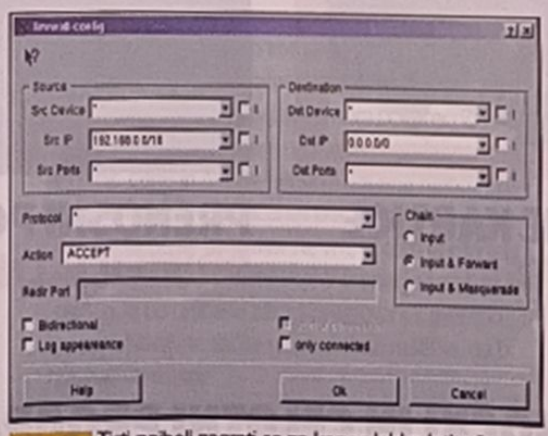
17 Tudi Linux ni odporen na sesuvanje programov, za razliko od *Windows* pa nam tukaj ne pomaga znameniti Ctrl+Alt+Del, pač pa upravljalnik procesov, ki nam pokaže vse procese, ki tečejo na našem računalniku. V upravljalniku lahko vsak uporabnik svoj proces zaključi, z uporabniškim imenom root pa lahko ugašamo vse procese, ki tečejo na računalniku.



18 Kot administrator (root) lahko z urejevalnikom uporabnikov tudi dodajamo nove uporabnike, ter tako omogočimo dostop do Linuxa tudi drugim članom naše družine. Vsakemu uporabniku pripada mapa znotraj mape /home/, dostop do drugih datotek pa mu je (razen z našim izrecnim dovoljenjem) onemogočen, tako da so vaše slike sumljive vsebine vedno na varnem.



19 Med upravljalniki se skriva še en koristen program – Upravljalnik paketov, ki je soroden poznanemu Dodaj/Odstrani programe, saj z njim dodajamo in odstranjujemo komponente našega sistema. Sčasoma boste ugotovili, da veliko komponent, ki smo jih danes namestili, v resnici ne potrebujete, zato vam bo urejevalnik paketov prišel še kako prav.



20 Tisti najbolj zagreti se za konec lahko lotite še konfiguracije izjemno nastavljivega požarnega zidu, ki je že vgrajen v Linux. Vsi s stalno povezavo se boste navdušili tudi nad strežniškimi programi za FTP, Web, DNS in drugimi storitvami, žal pa je to poglavje, ki že presega okvire tega članka. Tokrat smo vas le postavili na noge in odprli okna (khm) v nov svet, za kaj več pa si vzemite veliko časa in redno obiskujte stran http://www.linuxdoc.org.

Odstranitev

Ali kaj storiti, ko se Linuxa naveličamo

Kaj hitro se lahko zgodi, da se vam bo Linux tako ali drugače zameril, ne boste več vedeli, čemu bi ga uporabljali, ali pa boste enostavno potrebovali še tistih 3 GB prostora. Brez skrbi, odstranitev Linuxa je kar se le da neboleča. Najprej moramo z zagonskega sektorja našega diska (MBR – Master Boot Record) izbrisati LILO, ki skrbi za zagon Linuxa. To storimo tako, da na zagonsko disketo, ki jo izdelamo v okolju *Windows* presnamemo program Fdisk, ki ga najdemo v mapi Windows. Vsi lastniki *Windows XP* ta program poiščite na Internetu, ali si ga izprosite pri prijateljih, ki posedujejo *Windows 9x* ali *Me*. Po zagonu z diskete v ukazno vrstico vpišite »fdisk /mbr« in postopek je opravljen. Postopek, ki smo ga opisali v navodilih za namestitev sedaj obrnete in iz obeh particij, namenjenih Linuxu, naredite eno samo, ali pa odvečni prostor dodate eni od že obstoječih particij. Nekaj minut in za Linuxom bo izginila vsakršna sled, vaš računalnik pa se bo bohotil z novimi gigabajti prostora.

Naročite se

in prejmite dve številki brezplačno!

	↗Normalna cena	→Vi plačate	↘Letni prihranek
CD izdaja	11.880 SIT	9.900 SIT	1.980 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

Zakaj se naročiti?

Prihranite denar
Prejmite dve številki letno brezplačno.

Brezplačna dostava
Vsaka številka dostavljena do vaših vrat, še vroča izpod tiskarskih strojev.

Ne zamudite številke
Zagotovite si vsak izvod PC Formata.

POSEBNA PONUDBA!
Obdržite denar v žepu dalj časa ter se naročite v dveh mesečnih obrokih!

kako se naročiti

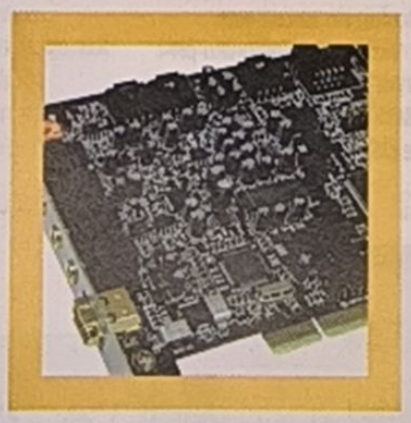
Po telefonu
Pokličite Darjo na **02 330 330 0**

Na spletu
V svojem brskalniku natipkajte **www.pcformatslo.net**

Po pošti
Izpolnite **dopisnico**, ki ste jo prejeli kot prilogo reviji.

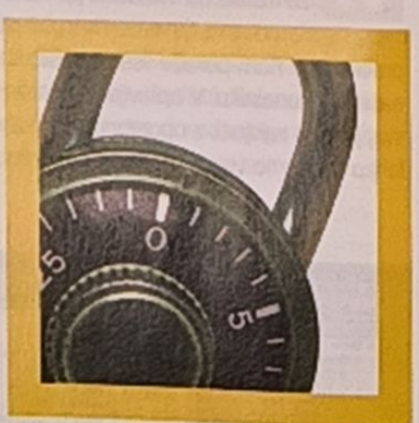
PCFormat NASLEDNJI MESEC

50 PRIPOMOČKOV
NA DISKIH



ZVOČNE KARTICE
SUPERTEST

PRENOSNI PC-JI
PRIMERJALNI TEST



VARNOST
OBŠIRNI NASVETI

NA DISKU!

NAJBOLJŠE IGRE, PRIPOMOČKI IN CELOTNI PROGRAMI...

IGRE

ULTIMATIVNI OPISI IN NAJNOVEJŠE NAPOVEDI!

V PRODAJI 3. MAJA

Opomba: Vsebina številke se lahko spremeni.

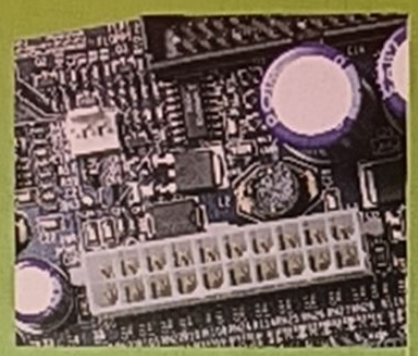
Računalnik z angino

Sploh se ne zažene!

Sledite naši diagnostični sekvenci in kmalu boste ugotovili zakaj. Če vaš PC niti ne zapiska, pričnite tukaj. Če zapiska in še vedno noče naložiti sistema, obrnite stran.

Več energije

> Preverite, če sistem prejema električno energijo. Je morda pregorela varovalka? Če uporabljate podaljšek, potem računalnik priključite neposredno na vtičnico v zidu. Tok preverite tako, da v vtičnico priključite monitor.



Povežite se

> Priključke iz napajalnika na osnovno ploščo pri AT ploščah postavite tako, da sta dve črni žici skupaj. Če nista, potem lahko poškodujete osnovno ploščo.

Zrahljan vijak?

> Odprite pokrov in iščite zablodele vijake ali karkoli, kar bi lahko povzročalo kratek stik. Medeninaste distančnike, na katerih stoji plošča, podložite z gumijastimi ali papirnimi podložkami.

Komaj ste ga vzeli iz škatle in že je pokvarjen? Dovolite nam, da vaš računalnik popeljemo skozi več oddelkov računalniškega nezgodnega oddelka. Bip bip bip biiii ...

Prvih nekaj mesecev v letu je že po tradiciji namenjenih svežim začetkom in novim odločitvam. Jejte manj, več telovadite in nikoli več ne zapravite denarja za nov računalnik. Telefoni servisnih oddelkov računalniških podjetij so vroči kot kuhar, ko njegova žena in njen ljubimec poskušata prepričati njegov novi ali nadgrajen PC, naj deluje. Pri *PC Formatu* pravimo, da ima tradicija svoje mesto, vendar pa morate biti včasih pripravljeni sprejeti nove stvari. Prav zato smo se odločili ozdraviti vaš računalnik in vam pokazati, kaj lahko pravzaprav storite sami.

Urjenje

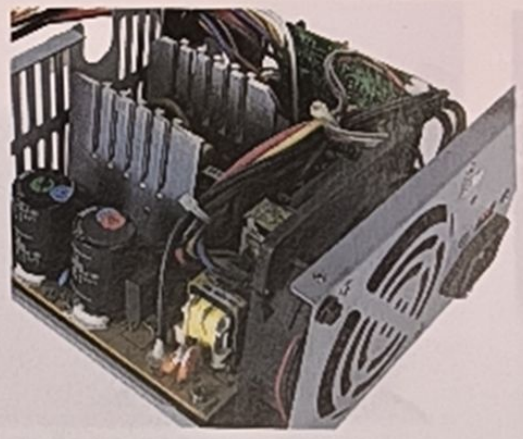
Ogledali smo si najpomembnejše komponente računalnika in ocenili, kakšna je verjetnost, da bo posamezna komponenta odpovedala in kako ugotovite, katera je šla rakom žvižgat. Običajno je natančna identifikacija napake končna stopnja tega procesa (sledi škrtanje z zobmi in odpiranje denarnice), a če obstaja način za preprosto odpravljanje napake, bomo omenili tudi to. Če je vaša glavna skrb računalnik prepričati, naj se sploh zažene, potem sledite našemu vodiču na vrhu strani. Skozi naš močno koncentriran vodič vas bomo poskušali popeljati v svet napak na vašem PC-ju.

Zato pustite garancijsko kartico, računalnik spet vzemite iz škatle, se tako umsko kot električno ozemljite in naša pot se lahko prične. Kaj pa lahko sploh izgubite, če je že pokvarjen? **PCF**

>> Odločili smo se pozdraviti vaš računalnik in vam pokazati, kaj lahko pravzaprav storite sami.

>> UBIJALSKE KOMPONENTE

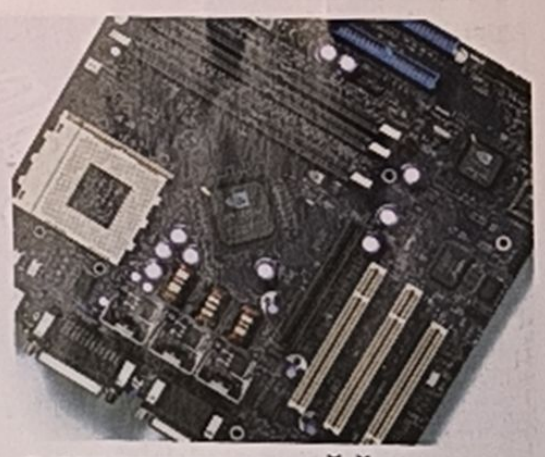
Želite izvedeti, kaj najbolj ogroža zdravje vašega sistema?



NAPAJALNIK

Napajalnik je zasnovan kot varovalo pred nihanji električne napetosti, katere občutljiva elektronika ne preživi. Povprečen napajalnik mora povprečno prestreči kakšnih 120 nihanj na mesec, vendar pa ima to svojo ceno in napajalnik slovi kot ena najbolj pokvarljivih komponent računalnika. Če se iz napajalnika kadi ali pa se ventilator ne vrti, potem enoto takoj zamenjajte. Nov napajalnik je v primerjavi z osnovno ploščo, ki bo uničena zaradi pregrevanja, izjemno poceni. Nikoli ne tiščite ničesar skozi rešetke, da bi zagnali ventilator.

Pomembnost **Kritična**
Pogostost okvare **Visoka**
Cena **5.500 SIT**



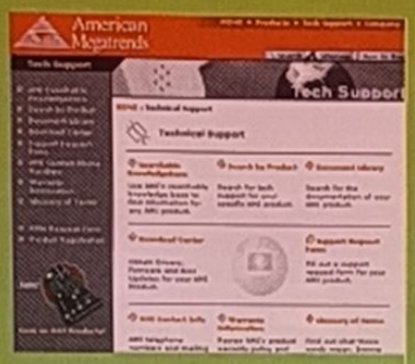
OSNOVNA PLOŠČA

Ker je skoraj vsaka komponenta v računalniku povezana z osnovno ploščo, lahko pokvarjene komponente uničijo tudi osnovno ploščo. Lahko pa se zgodi, da ko zamenjate pokvarjeno grafično kartico, računalnik še vedno noče delovati. Osnovne plošče so dovzetne tudi za fenomen, priljubljeno poimenovan »creeping«, ko termalni cikli povzročijo, da se čipi in kartice počasi osvobodijo iz podnožij. Napake se sprva pojavljajo občasno, nato pa postanejo stalne. Odstranjevanje in ponovna namestitev kartic in modulov je dober prvi korak pri popravljanju mrtvega sistema.

Pomembnost **Kritična**
Pogostost okvare **Visoka**
Cena **20 - 50.000 SIT**

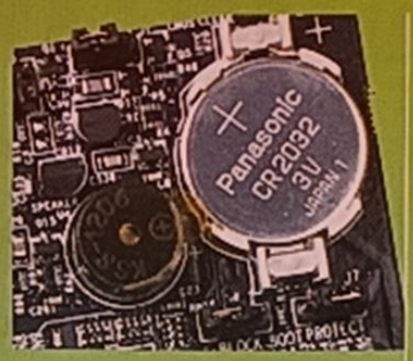
Sploh se ne zažene!

Če vaš PC zapiska, a zagonskega testa ne opravi uspešno, berite naprej. Če zagonski test opravi uspešno, pa se Windows ne zaženejo, obrnite stran in našli boste odrešitev.



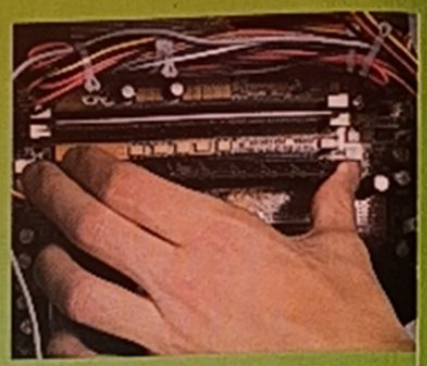
Peklensko piskanje

> Če boste zaslišali zaporedje piskov, potem si zapomnite vzorec in ga dešifrirajte s pomočjo www.ami.com/support/doc/beep_codes.pdf (AMI BIOS) ali www.phoenix.com/pcuser/awardbios/award_error_codes.html za Phoenixove ali Awardove BIOS-e.



Skočite višje

> Morda boste presenečeni, vendar ima precej novih osnovnih plošč mostiček za baterijo za CMOS napačno nastavljen. V priročniku preverite pravilno nastavitev in po potrebi spremenite.



Premešajte kartice

> Povečini piski pomenijo, da gre za napako pri grafični kartici ali pomnilniku, vendar to nujno ne pomeni, da je kaj od naštetega pokvarjeno. Ponovno namestite grafično kartico ali/in pomnilnik.

>> UBIJALSKE KOMPONENTE

Obsojamo polkovnika Trdi Disk!

TRDI DISK

Trdi diski so oblikovani z določeno toleranco do napak in kapaciteta pogona bo sčasoma vse manjša, saj se bodo na ploščah pričele pojavljati okvarjene gruče, ki bodo samodejno označene kot slabi sektorji. Karkoli do 10 % jemljemo kot normalno. Če je napak več, preverite IDE kable in priključke za elektriko. Napake na trdem disku so lahko tudi posledica okvarjenega napajalnika. Skoraj vse težave, ki povzročijo okvaro trdega diska, so rezultat slabe konfiguracije ali nepravilne namestitve. Če se nov pogon noče postaviti, preverite mostičke in nastavitve v BIOS-u.

Pomembnost **Velika**
Pogostost okvare **Srednja**
Cena **23 - 90.000 SIT**

DISKETNA ENOTA

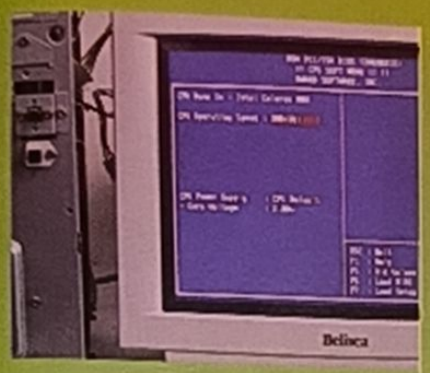
Za okvare disketne enote so skoraj vedno krive slabe diskete, ne pa pogon. Kakovost disket sega od slabe do grozljive in popoldne na obsijani okenski polici, nekaj dni v žepu ali 10 minut na mikrovalovni pečici je lahko dovolj, da je disketa fuč. Tudi postavitev glave je od pogona do pogona različna in lahko se zgodi, da diskete, formatirane v enem pogonu, ne bodo hotele delovati v drugem. Če opazite, da je zanesljivost skozi čas manjša, potem bralno/zapisovalne glave potrebujejo čiščenje. Uporabite primeren pripomoček.

Pomembnost **Nizka**
Pogostost okvare **Nizka**
Cena **3.500 SIT**

POGON CD-ROM/DVD-ROM

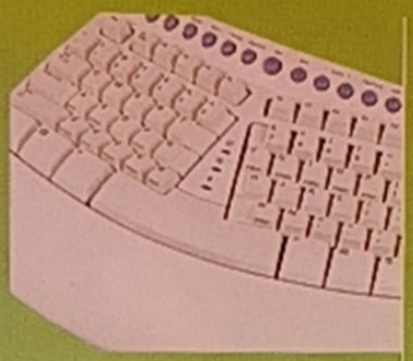
Vsi interni pogoni CD in DVD-ROM dandanes uporabljajo krmilnik IDE ali SCSI. Težave z IDE pogoni ponavadi povzročajo že nameščeni trdi diski. Nekateri trdi diski poznajo nastavitev »Master without Slave« ali »Master with Slave«. Spet drugi trdi diski ne bodo delovali, če se na istem kanalu nahaja še CD-ROM. Tudi nekateri pogoni CD-ROM ne bodo delovali, če so nastavljeni na »Slave«, a so edini pogon na kanalu. Preden investirate v pripomoček za čiščenje leče, poskušajte očistiti medij. Uporabite mehko krpo in radialne gibe, nikakor ne krožnih.

Pomembnost **Zmerna**
Pogostost okvare **Nizka**
Cena **10 - 50.000 SIT**



Tovarniška dela

> Poženite nastavitveni program za BIOS (med testiranjem računalnika pritisnite ŠDelĆ) in izberite možnost tovarniških nastavitev (Reset to factory defaults). Te nastavitve niso optimalne, morda pa boste lahko vsaj zagnali računalnik.



Težave s komunikacijo

> Če je serijska miška preko pretvornika Y nameščena na vrata PS/2, se lahko zgodi, da bo varovalka za tipkovnico pregorela in se PC ne bo hotel pravilno zagnati. Tudi pokvarjena tipkovnica lahko povzroči enako. Zamenjajte jo.

Gospod govornik

> Še en vir kratkih stikov je notranji zvočnik. Za vsak slučaj ga izključite in ko ste že pri tem, začasno odstranite še vse nepotrebne razširitvene kartice. V praksi to pomeni vse, razen grafične kartice.

Tehnična podpora

Nekaj strani za razgibavanje možgančkov.

PC FORMAT
www.pcformatslo.net
Domača stran revije, ki jo pravkar držite v roki. Še posebej se razglejte po rubriki Vprašajte Boštjana, vsekakor pa obiščite tudi naš spletni forum, kjer lahko zastavite kakšno vprašanje.

[H]ard|OCP
www.hardocp.com
To je stran namenjena navijalcem. Ker ti fantje pogosto potiskajo svoje računalnike do poslednjih mej razuma in naprej, jih znajo tudi uspešno

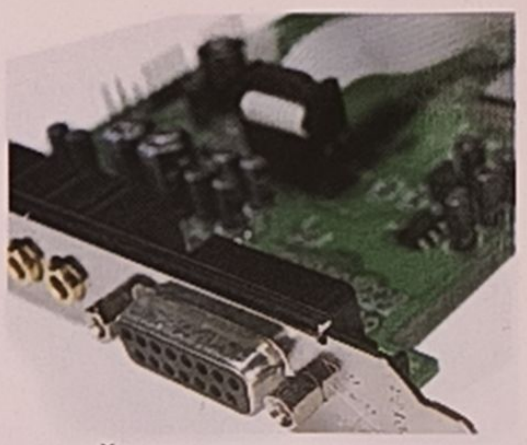
SLO-TECH
www.slo-tech.com
Prva prava slovenska strojna stran, ki jo vodijo izurjeni in navdušeni znalci. V kolikor na strani ne najdete odgovora, ne izgubite poguma in napišite kakšno besedico ali dve na njihov forum.

The Computer Information Centre
www.compinf.co.uk/supportx.htm
Še en priročen portal za vse, ki trpite za računalniškim glavobolom. Ima povezave do praktično vseh strani za tehnično podporo strojnih proizvajalcev. Tukaj iščite gonilnike in dokumentacijo.

TISKALNIK

Brizgalniki črnila imajo kopico gibljivih delov, ki lahko povzročijo zatikanje papirja ali mazanje barve, vendar tiskalniki odpovedo le redko. Zataknjenega papirja nikar ne vlecite v nasprotno smer od tiste, po kateri normalno potuje, ker lahko zlomite kak zobec na plastičnem čepku. Sčasoma se valji navzamejo prahu s papirja in so preveč spolzki za pravilno delovanje. Poskusite jih očistiti z vlažno krpo in s topim nožem poskusite pazljivo odstraniti naslage z valjev.

Pomembnost **Zmerna**
Pogostost okvare **Nizka**
Cena **11 - 200.000 SIT**



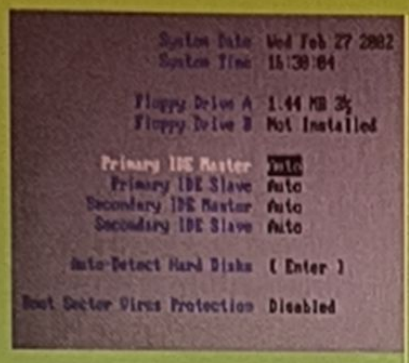
ZVOČNA KARTICA

Za mučno tišino sta ponavadi kriva slaba nastavitev jakosti v Oknih ali zvočniki, priključeni na napačen priključek. Zatikajoč ali ponavljajoč se zvok pa pripišemo konfliktu z IRQ-ji. To preverite z **Upraviteljem naprav**. Preskakovanje ali popačenje zvoka, še posebej med video sekvencami, pa ponavadi pripišemo kar prepočasnemu procesorju ali grafični kartici. Če ne slišite MIDI glasbe, potem orodje **Večpredstavnost** v **Nadzorni plošči** preusmerja podatke na neobstoječo zunanjo MIDI napravo, namesto na interni sintetizator na zvočni kartici.

Pomembnost **Izbirna**
Pogostost okvare **Nizka**
Cena **8 - 60.000 SIT**

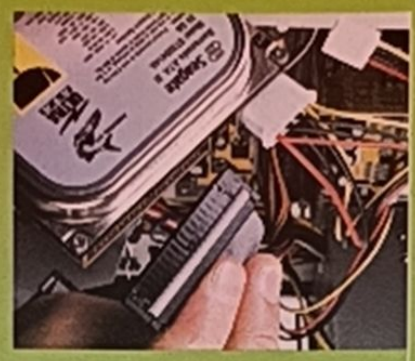
Sploh se ne zažene!

Če ste prišli tako daleč, potem ne odnehajte. PC se je zagnal, prestal je zagonski test – vse kar preostane je inicializacija gonilnikov in nalaganje operacijskega sistema.



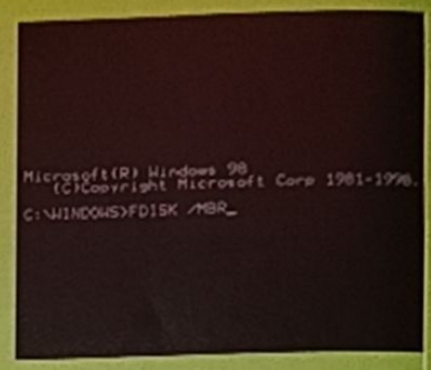
Učne ure iz geometrije

> Preverite informacije v BIOS-u, da se prepričate, če želi naložiti sistem s pravega pogona. Če so nastavitve napačne, postavko »Boot« nastavite na Autodetect.



Suženjstvo

> Preverite, ali sta na vsakem IDE kablu le po en pogon »master« in »slave«. Prepričajte se, da je zagonski pogon nastavljen na »master« na primarnem kanalu. Preverite, če so mostički nastavljeni pravilno.

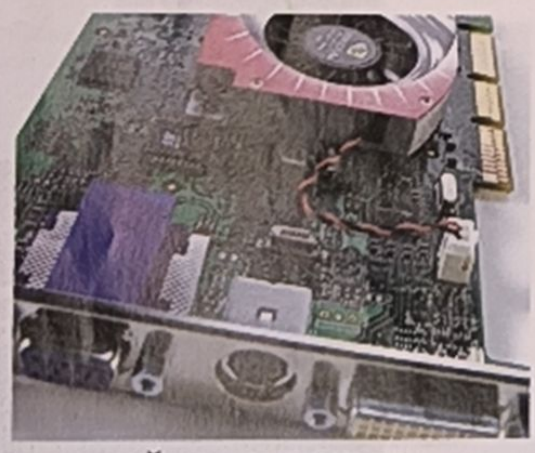


Zagon

> Računalnik zaženite z diskete in vtipkajte FDISK /MBR. Tako boste ohranili podatke, vendar boste obnovili glavni zagonski zapis, ki se lahko včasih pokvari.

>> UBIJALSKE KOMPONENTE

Iz vrste izberite običajne osumljence.



GRAFIČNA KARTICA

Skoraj vse težave z grafično kartico povzročajo hroščati ali nepravi gonilniki. Vaše prvo pristanišče naj bo domača stran proizvajalca, kjer preverite, če vaše simptome že poznajo in če jih niso že odpravili. Če poganjate Windows Millennium ali XP, lahko gonilnike nadgradite brez skrbi, saj lahko vedno priklicete nazaj stare nastavitve, če so novi gonilniki slabši od predhodnih. Drugače pa bodite pazljivi pri nadgradnjah, ki ponujajo le nove funkcije. Če ste v BIOS-u povrnili tovarniške nastavitve, bo vaša kartica morda prenehala delovati. Veliko kartic zahteva, da so postavke **Hidden Refresh, Byte Merge, Video BIOS Shadow, VGA Palette Snoop** in **DAC Snoop** onemogočene (disabled).

Pomembnost **Kritična**
Pogostost okvare **Srednja**
Cena **30 - 110.000 SIT**

PROCESOR

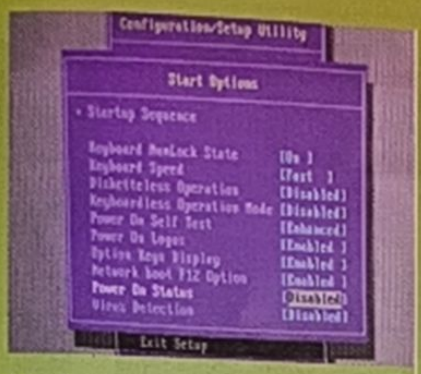
Če se lučka za elektriko prižge, pa se PC vseeno ne zažene, preverite, če so stikala za nastavljanje takta in napetosti pravilno nastavljena. Če ste v dvomih, poskušajte znižati takt vodila na 75 MHz. Vse druge težave lahko mirno pripišemo pregrevanju. Na mesto, kjer se rebra stikajo s procesorjem, položite prst. Če ga tam ne morete obdržati vsaj nekaj sekund, potem je čip prevroč. S termalno pasto namažite jedro procesorja in preverite, če se ventilator vrti. Če kabli ali razširitvene kartice blokirajo pretok zraka, to škoduje zmogljivostim.

Pomembnost **Kritična**
Pogostost okvare **Nizka**
Cena **15 - 200.000 SIT**

MODEM

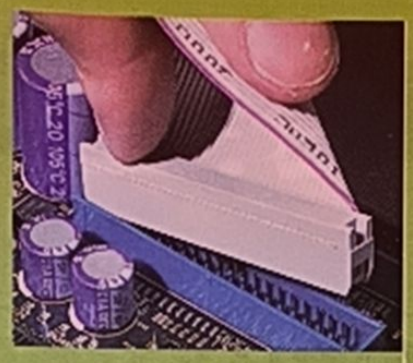
Če ne slišite klicnega tona, preverite kabel, vtič na steni in telefonsko linijo (v tem vrstnem redu). Modem, ki pokliče in vzpostavi zvezo, nato pa prekine, morda nima pravilno definiranih protokolov TCP/IP ali PPP. Uporabite orodje **Omrežje** v **Nadzorni plošči**, da to preverite. Če to ne pomaga, ustvarite novo povezavo v **Omrežju na klic** in svojega ponudnika interneta poprosite za pomoč. Modemi so ranljivi na udar strel – udar na telefonsko omrežje lahko uniči modeme v radiju nekaj kilometrov, običajno pa tudi osnovne plošče, na katere so priključeni.

Pomembnost **Visoka**
Pogostost okvare **Srednja**
Cena **6 - 30.000 SIT**



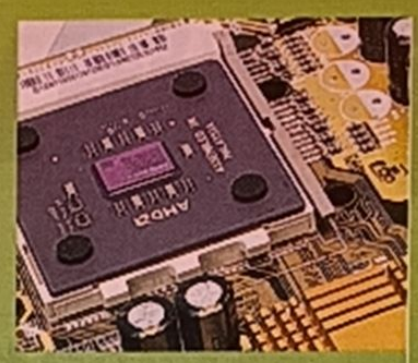
Nekateri so za počasi

> V BIOS-u poskušajte povečati parameter IDE Boot Delay. Veliki pogoni namreč potrebujejo nekaj časa, da se zavrtijo na pravo hitrost in se zagonski test včasih prehitro konča.



Prekrižane žice

> Pri IDE kablih se lahko pretrgajo žice in zrahljajo priključki. Če se vaš sistem zažene le občasno, poskušajte zamenjati kabel na zagonskem pogonu.



Ostanite hladni

> Če kaže, da je s pogoni vse v redu, potem se morda pregreva procesor. Odstranite pokrov in preverite, če to pomaga – če je potrebno, se pozabavajte z dodatnim hlajenjem.

Zvok ene roke, ki ploska

Kobilica, še vedno se moraš veliko naučiti.

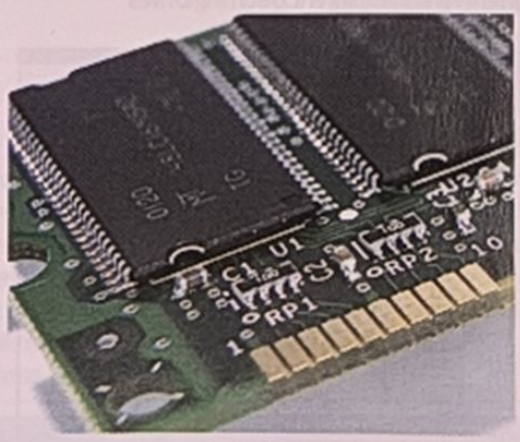
Odpravljanje računalniških težav je stvar Zena. Sicer lahko poznate strukturo računalnikov do zadnjega čipa, a če ne razmišljate pravilno, potem z magnumom streljate komarje v temi. Ko se vaš PC noče zagnati, je vsekakor mamljivo preizkusiti šest instantnih zdravil, in če delujejo, jih tako ali tako pozabite, kar pa vam ne bo pomagalo pri naslednji težavi.

Zato se zadeve lotite postopoma. Med vsako spremembo testirajte sistem in to počnite tako dolgo, dokler vam ne bo zmanjkalo stvari, ki bi jih še lahko zamenjali. Če naenkrat zadeva začne delovati, naredite en korak nazaj in poglejte, če se bo napaka spet pojavila. Nato pa spet opravite spremembo in potrdite, da ste odkrili napako. Če pa se napaka ne pojavi več, potem računalnik trpi za sindromom občasnih napak in tudi tukaj velja, da dokler ne najdete vzroka, ne morete najti rešitve.

MONITOR

Monitorji nimajo gibljivih delov, vendar se kar segrevajo in hlajenju teh služijo rešetke za ventilacijo. Skozi te počasi pronica prah, ki se nakopiči in ustvari izolacijski film, ki bo sčasoma povzročil odpoved sistema. Monitorja ne morete varno razstaviti, zato ne morete storiti veliko, da bi odstranili prah, vendar pa lahko vsaj znižate hitrost kopičenja tako, da monitor pokrijete, ko le-ta ne deluje. Če računalnik pogosto premikate in nenadoma odpove, poskušajte zamenjati VGA kabel, žal pa so ti pogosto zaliti v zaslon, še posebej na manjših monitorjih.

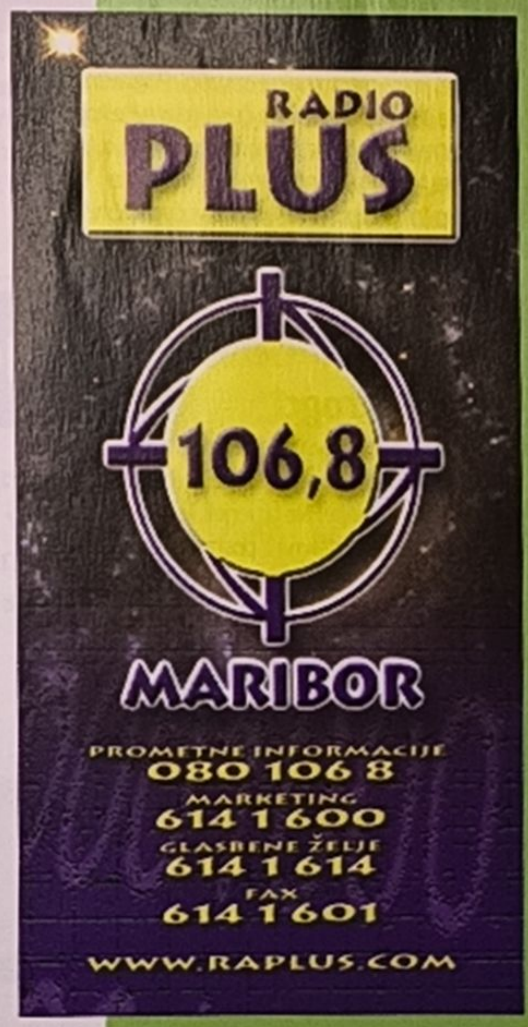
Pomembnost **Kritična**
Pogostost okvare **Srednja**
Cena **28 - 400.000 SIT**



POMNILNIK

Napake pri pomnilniku, ki jih računalnik zazna med zagonskim testom, povzročajo pokvarjeni ali nepravilno nameščeni moduli. Če se napaka pojavlja, ponovno namestite module oziroma vstavljajte enega po enega, dokler ne ugotovite v katerem grmu tiči zajec. Če med zagonskim testom ne pride do napake, vi pa pogosto srečujete sporočilo »Divide by zero«, »General Protection Fault« ali »Fatal Exception Error«, poskusite nastaviti takt pomnilnika na enako vrednost, kot je takt sistemskega vodila. Ta nastavitev je običajno počasnejša (še posebej pri Celeronih), a če se napake več ne pojavljajo, imate pomnilnik slabe kakovosti oziroma se moduli med seboj ne razumejo.

Pomembnost **Kritična**
Pogostost okvare **Nizka**
Cena **7 - 150.000 SIT**



Prirejanje registra

Operacijski sistem. Veliko je majhnih neumestnosti, ki lahko pokvarijo sveže *Windows XP*. Oblecite delovne obleke in si zavihajte rokave, kajti podajamo se pod pokrov motorja.

Kot najbrž že veste, lahko delovanje računalnika do potankosti nastavite z uporabo Windows Registryja. Ne glede na vse malenkosti in bite, ki jih v *XP* več ni, urejevalnik registra ostaja kot zadnji branik zdrave pameti.

Urejevalnik registra lahko hitro poženete, če kliknete Run (tudi [WIN] + [R]) in vpišete regedit in nato kliknete OK. Preden navdušeno navalite, je na mestu nekaj opozoril. Poglavitna je ta, da še preden se lotite česa, napravite kopijo registra. XP System Restore naredi kopijo, ko ustvarite "restore point", zato najprej storite natanko to. Opozoriti velja še na večuporabniško naravo *XP-jev*, ki vas lahko na začetku malce zmede, če ste ob namestitvi ustvarili več kot enega uporabnika. Zato se prepričajte, da spreminjate pravi register, preden začnete.

Križci in krogci

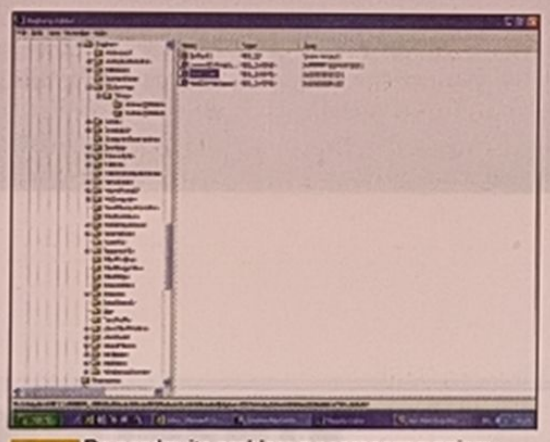
Ko opravite to, pa je vse le še stvar zdrave kmečke pameti – če o čem niste prepričani, tega ne spreminjajte! Ne bi verjeli, koliko razlike lahko povzroči enostavna 1 postavljena namesto 0. Če doslej še nikoli niste delali z registrom, kar brez strahu – zadeva je podobna delu v klasičnem Raziskovalcu.

Mi smo izbrali dve priredbi registra, s katerimi vas odrešimo nekaterih neugodnih lastnosti *XP-jev*. Imamo rešitev za vse, ki imajo težave s prepoznavanjem pogonov CD-R in CD-RW. Pokazali pa vam bomo tudi, kako se rešiti nadležnih balončkov, ki se pojavljajo povsod po sistemu. In nazadnje smo se lotili še .NET Passporta – kljub temu, da Microsoft želi, da vi verjamete natanko to, vam ga ni potrebno imeti nameščenega v *Windows XP*. Upoštevati pa morate, da nekatere spremembe morda ne bodo delovale brez ponovnega zagona sistema.

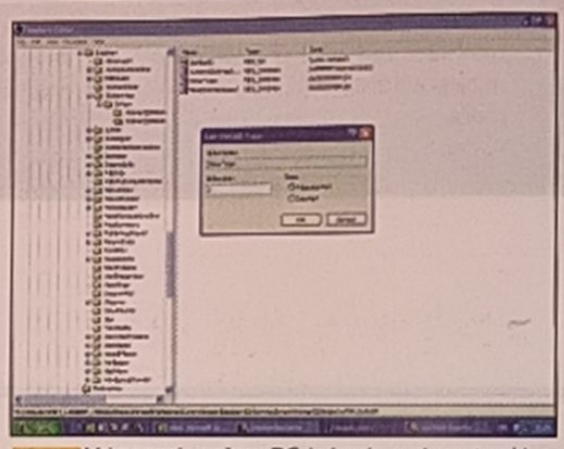
PCF

>>POD KOŽO SISTEMA

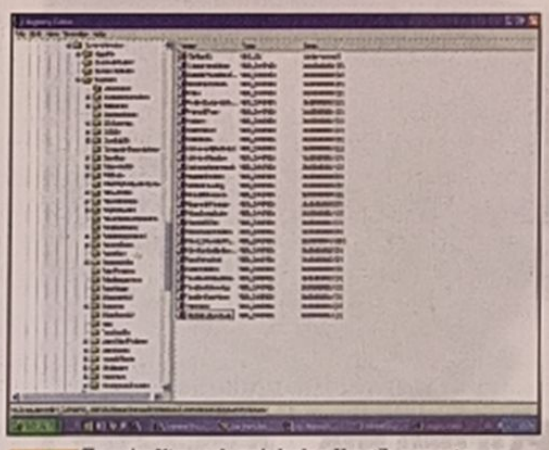
Zajemite sapo in se potopite v globine registra v *Windows* XP.



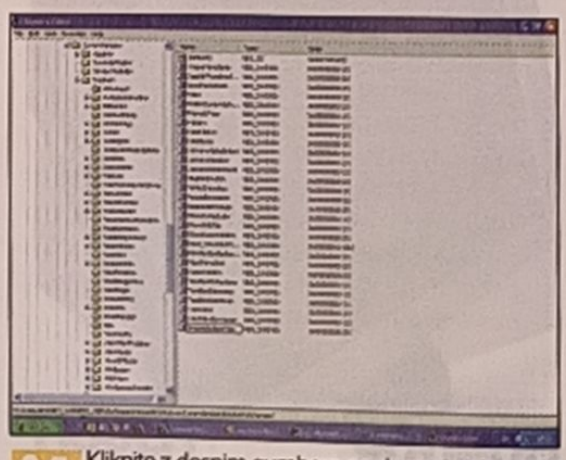
01 Da pozdravite problem z neprepoznavanjem zapisljivih enot, poženite urejevalnik registra in poiščite **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\CDBurning\Drives**



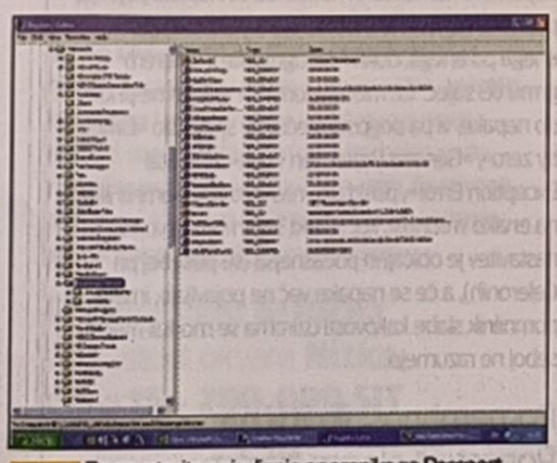
02 Vsi pogoni v vašem PC-ju imajo svoj prostorski ključ. Odprite nastavitve za vaš pogon in dvokliknite na **Drive Type** na desni. V **Value Data** postavite **CD-Rs** na **1**, **CD-RWs** na **2** in **ROMs** na **3**.



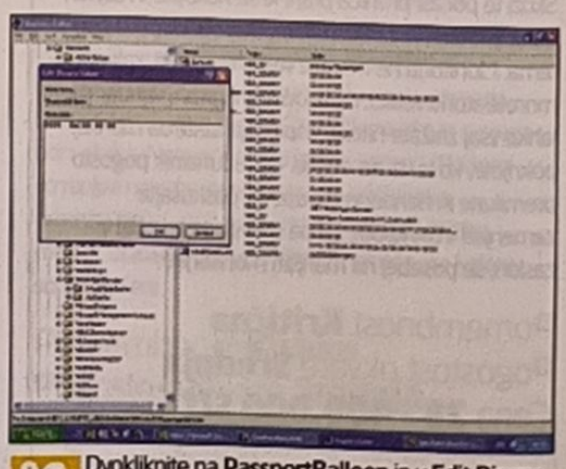
03 Za odrešitev od vseh balončkastih nasvetov se sprehodite do **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced**.



04 Kliknite z desnim gumbom na desno in izberite **New DWORD Value**. Poimenujte to z **EnableBalloonTips** in pustite vrednost na **0x00000000**.



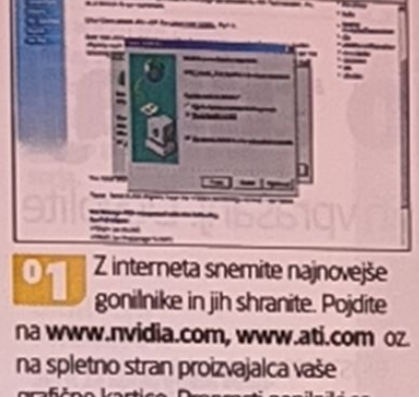
05 Da zaustavite pojavljanja opomnika za Passport, pojdite na **HKEY_CURRENT_USER\Microsoft\MessengerService**. Izberite **MessengerService** imenik in ne kateri koli podimenik.



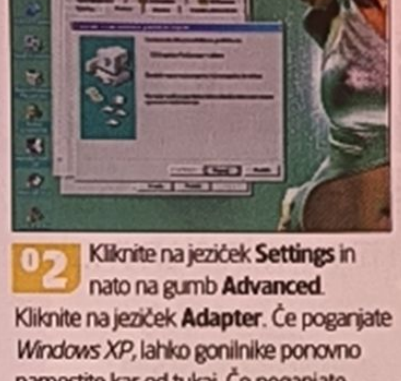
06 Dvokliknite na **PassportBalloon** in v **Edit Binary Value** pritisnite [delete] ter vpišite **0a** (to je ničla).

>>PONOVNA NAMESTITEV GONILNIKOV

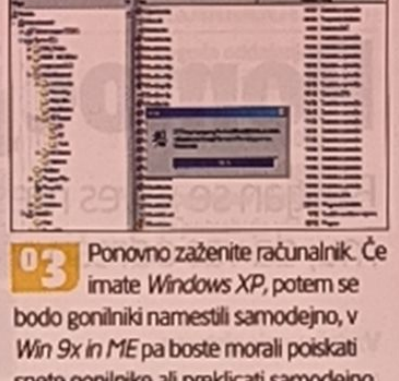
Trhli grafični gonilniki lahko zmedejo kaj več kot le vaš zaslon.



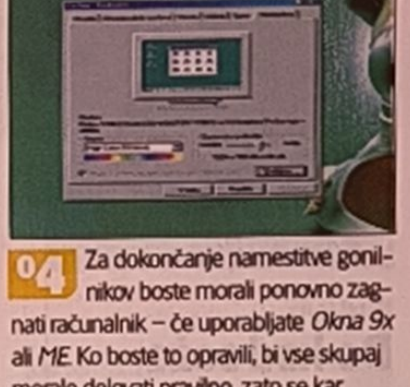
01 Z interneta snemite najnovejše gonilnike in jih shranite. Pojdite na **www.nvidia.com, www.ati.com** oz. na spletno stran proizvajalca vaše grafične kartice. Preprosti gonilniki so boljši, saj ne vsebujejo balasta. Odprite okno **Display Properties.**



02 Kliknite na jeziček **Settings** in nato na gumb **Advanced**. Kliknite na jeziček **Adapter**. Če poganjate *Windows XP*, lahko gonilnike ponovno namestite kar od tukaj. Če poganjate *Windows ME* ali starejšo različico, spremenite **Adapter** v **Standard VGA.**



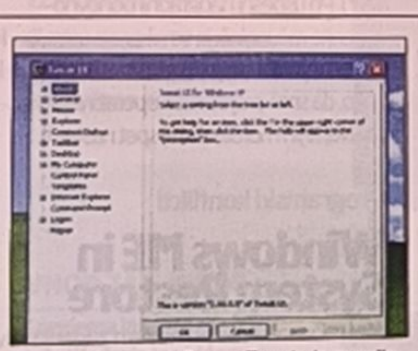
03 Ponovno zaženite računalnik. Če imate *Windows XP*, potem se bodo gonilniki namestili samodejno, v *Win 9x in ME* pa boste morali poiskati snete gonilnike ali preklicati samodejno namestitev in pognati izvajalno datoteko.



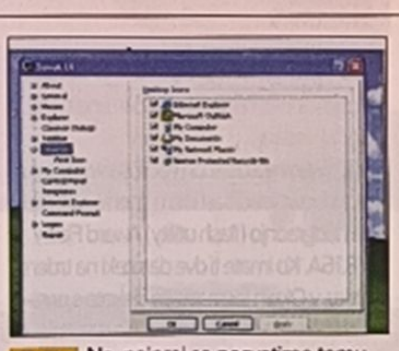
04 Za dokončanje namestitve gonilnikov boste morali ponovno zagnati računalnik – če uporabljate *Okna 9x* ali *ME*. Ko boste to opravili, bi vse skupaj moralo delovati pravilno, zato se kar posvetite svojim nadaljnjim opravilom.

>>TWEAK UI

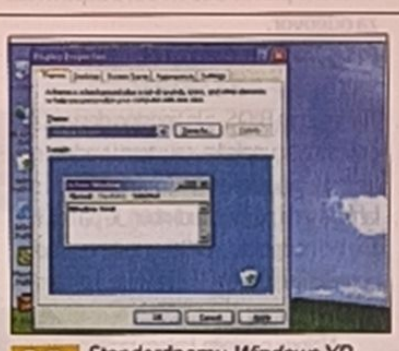
Odprite pokrov *Windows XP* in se malce pozabavajte.



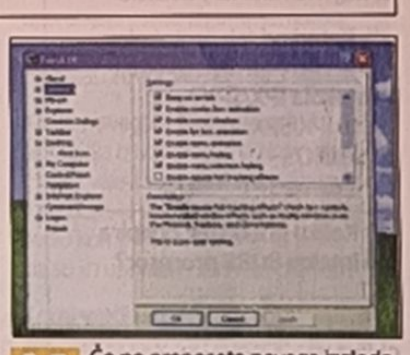
01 Snemite *PowerToys* in iz menija **Start** ali iz stare dobre vrstice **Run** (vpišite **tweakui.exe**) poženite TweakUI. Vmesnik se je od preteklih različic precej spremenil: jezičke je nadomestil razširljiv sistem menijev.



02 No, najprej se posvetimo temu, da bo naše namizje čim bolj očiščeno nepotrebne šare. Čeprav bo čista namestitev na namizje postavila le koš, pa bo nadgradnja napravila večjo zmedo. Kliknite na **Desktop** in izberite, česar ne želite.



03 Standardnemu *Windows XP* namizju so dodali nekaj grafičnih bonbončkov; animirani meniji in senčeni kazalci so le nekateri izmed teh. V razdelku **General** izberite tiste, katere želite.



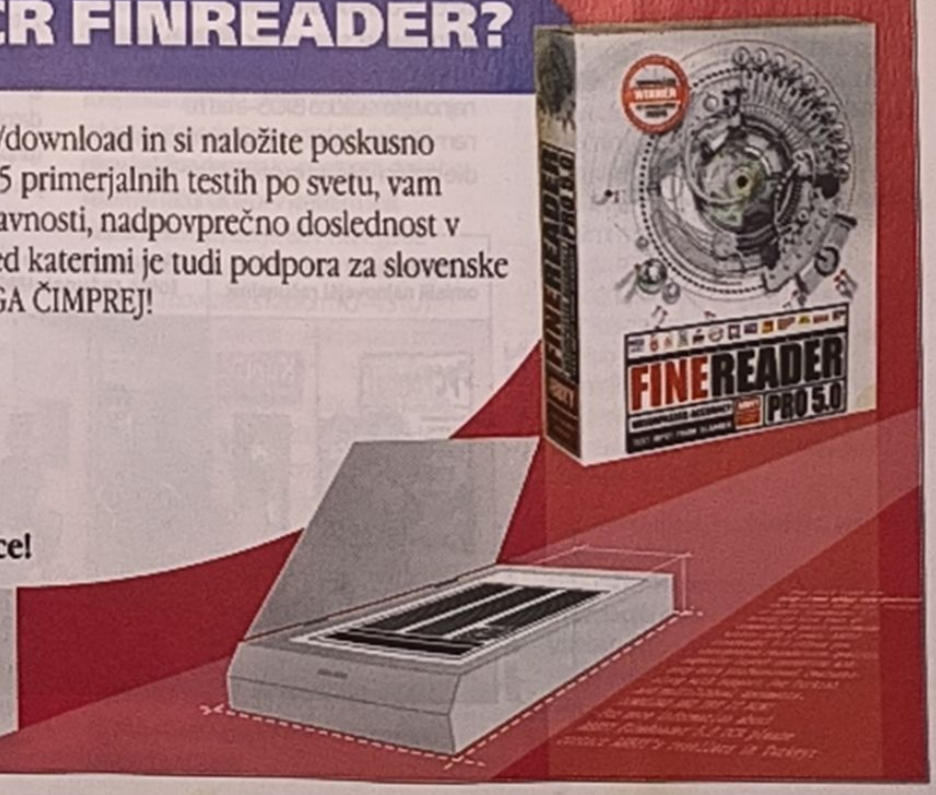
04 Če ne prenesete novega izgleda *Windows XP* in so vam bolj všeč stari dobri sivi pravokotniki, z desnim gumbom miške kliknite na namizje in nato na jeziček **Themes**. Iz padajočega seznama izberite **Windows Classic**.

ŽELITE POSKUSITI OCR FINREADER?

Potem Vam svetujemo, da obiščete http://www.abbyy.com/download in si naložite poskusno verzijo ABBYY FineReader 5.0. Kot zmagovalec v več kot 45 primerjalnih testih po svetu, vam ABBYY FineReader 5.0 ponuja najboljšo kvaliteto prepoznavnosti, nadpovprečno doslednost v ohranjanju oblike in še veliko profesionalnih dodatkov, med katerimi je tudi podpora za slovenske in večjezikovne dokumente. NALOŽITE IN PREIZKUSITE GA ČIMPREJ!

Za več informacij o ABBYY FineReader 5.0 OCR,
se obrnite na ABBYY prodajalce v Sloveniji:

SCR.SI (01) 4233232
K sodelovanju vabimo tudi zainteresirane prodajalce!



ABBYY SOFTWARE HOUSE

ABBYY Software House Ukraine,
Phone:+380 44 4909999
Fax:+380 44 4952080
E-mail:sales@abbyy.com.ua

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vsa vaša vprašanja

Boštjan Uršič

Hitri kviz

Do kod seže vaše znanje?

1 **Kaj narediti, ko Windows2000 prvič prijavijo napako Stop error?**
a) Ponovni zagon
b) Ponovna namestitev Windows
c) Zagon z Recovery Console

2 **Kateri od teh protokolov je Microsoftova izvedba protokola IPX/SPX?**
a) MS IPX/SPX
b) NetBIOS
c) NWLink

3 **Koliko prekinitev podpira Intelov 8088 procesor?**
a) 7
b) 8
c) 15

4 **Kateri OS ima jeziček Performance v Task Managerju?**
a) Win 95
b) Win 98
c) Win 2000

5 **Kako pravimo skupini različno velikih particij vezanih na eno črko pogona?**
a) Razširjena particija
b) Množica particij
c) Zrcaljena particija

Odgovori na strani 98

Pomoč je na voljo tukaj!

Boštjan se je ves mesec pripravljal na naval vaših vprašanj. Dovolite mu, da vas odreši vaših računalniških muk.

Vzdrževanje sistema

Nadgradnja BIOS-a

Pozdravljeni. Med prebiranjem prve številke vaše revije – ta je izredna – sem naletel na rubriko Vprašajte Boštjana. No, ker bi rad tako lepo potezo uredništva izkoristil, mi prosim povejte, kako naj nadgradim BIOS. Imam osnovno ploščo ECS K7S5A. Lepa hvala za odgovor.
Peter Poštrak, Selnica ob Dravi

Nadgradnja BIOS-a je koristno dejanje za dobrobit računalnika, saj s tem uvedete nove funkcije in popravite hrošče (no, seveda se lahko s tem pojavijo tudi novi). Je pa res, da zna biti nadgradnja BIOS-a tudi nevarno opravilo, še posebej, če ne veste, kaj vam je početi.

Najprej poglejte, katero različico BIOS-a že imate nameščeno. Kako veste, katera različica je že nameščena? Ko zaganjate računalnik, boste na dnu začetnega zaslona (tam kjer računalnik prešteva pomnilnik) opazili vrstico, ki se vam morda ne bo zdela smiselna, vendar vsebuje tudi datum. Če se računalnik zažene prehitro, na tem zaslonu pritisnite tipko [Pause]. Potem se odpravite na ECS-ovo domačo stran (http://www.ecsusa.com/ecsusa/www.ecs.com.tw/download/k7s5a.htm) in snemite najnovejšo različico BIOS-a od že nameščene. Bodite previdni, saj obstajata dve različici vaše osnovne plošče – ena z integrirano omrežno kartico in ena brez. Sedaj s strani http://www.ecsusa.com/ecsusa/www.ecs.com.tw/download/flash.htm snemite še orodje za nadgradnjo (flash utility) Award Flash V8.16A. Ko imate ti dve datoteki na trdem disku, v Oknih formatirajte disketo s parametrom »Kopiranje sistemskih datotek«. Na disketo nato skopirajte obe pravkar sneti datoteki (pazite, da datoteko z BIOS-om najprej dearhivirate – dobiti bi morali datoteko s končnico BIN). Ponovno zaženite računalnik.

V BIOS kot zagonsko enoto definirajte disketni pogon in sistem zaženite z diskete. Sedaj napišite awd816a [ime datoteke.bin] /Py backup /Sy /CC. Vas zanima, kaj pomenijo tista stikala? /Py pomeni, da bo računalnik samodejno pritrdil na vprašanje "Naj programiram novi BIOS?", backup – ime datoteke v katero boste posneli stari BIOS (priporočljivo), s /Sy bo računalnik samodejno odgovoril na vprašanje "Naj shranim stari BIOS?", /CC pa samodejno izbriše vse uporabniške nastavitve BIOS-a (priporočljivo).

V primeru, da računalnik ob koncu postopka izpiše "Write Fail" računalnika NE zaženite ponovno računalnika, temveč ponovite postopek. Če zapisovanje še vedno ni uspešno, računalnik nadgradite s prejšnjim BIOS-om (zato smo ga tudi shranili – zvito, kaj?). Po uspešni nadgradnji ponovno zaženite računalnik in se nikar ne ustrašite, ko bo računalnik izpisal "Cheksum Error". Gre le za to, da smo prej izbrisali uporabniške nastavitve, ki jih morate sedaj spet nastaviti.

Uporaben nasvet

V *Windows ME* lahko spremenite tekst informacij o datoteki in sicer tako, da desno kliknete na ikono in izberete Lastnosti, nato pa še Bližnjica. Vpišite svoj tekst v Komentar.

Programski konflikti

Windows ME in System Restore

Moj računalnik se po novem zaganja le v varnem načinu in System Restore ne deluje več. Pomagajte!
Goran Križan, Cerknica

Hmm, niste ravno priskrbeli obilice podatkov. Govorite o System Restore, zato predvidevam, da poganjate Windows ME (v Windows XP do takšnih težav ponavadi ne prihaja). *Norton AntiVirus 2001* vsebuje hrošča, ki se aktivira, če je vključen Auto Protect in če ste namestili ta program, potem bi to znal biti vzrok za težave. Auto Protect izključite tako, da v varnem načinu v vrstici Run poženete msconfig in kliknete na Selective startup. Izbrišite ključico pred NAVAP.VxD, v jezičku

>> KARTICA GEFORCE

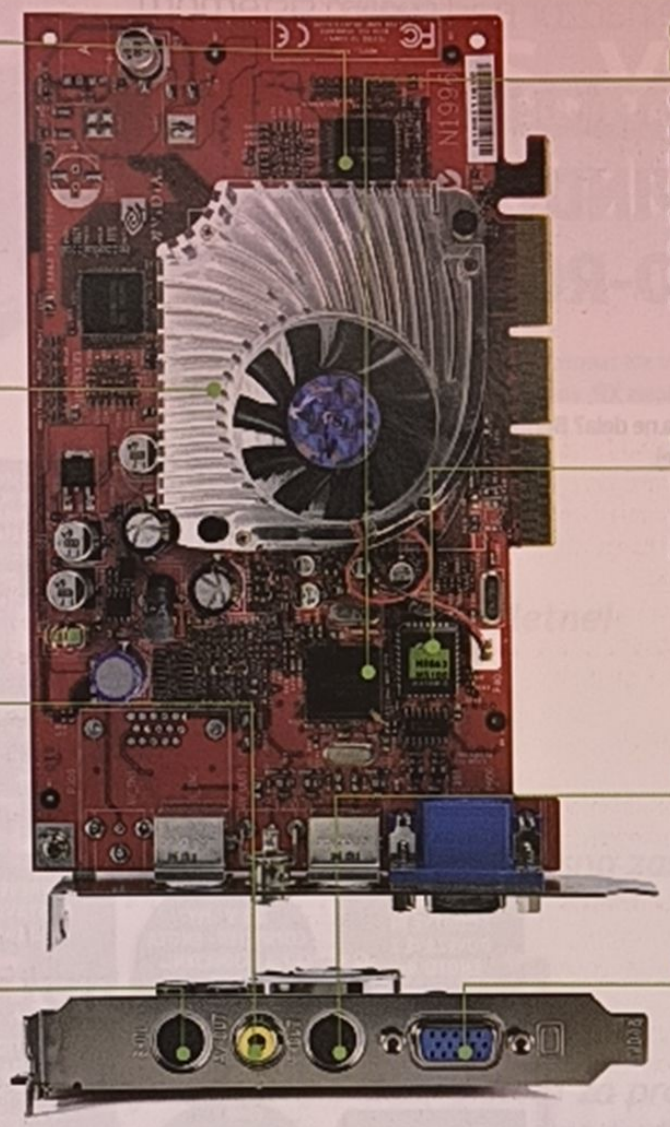
Za poganjanje teh nadležnih poligonov potrebuje kartica kar nekaj mišic, kajne?

64 MB DDR SDRAM
Uporabljan kot frame buffer, skrbi za shranjevanje rendriranih slik in predstavlja delovni pomnilnik za delo grafičnega procesorja.

GRAFIČNI PROCESOR
Skrit za konkretnim ventilatorjem zaradi izjemno vročega GeForca MX460, ki bi lahko stalil lastno podnožje.

IZHOD ZA TV
Za standardne TV aparate, uporablja UHF signal preko antenskega priključka.

VHOD ZA S-VIDEO
Sprejema informacije iz kamkorderja in videorekorderjev ter jih obdeluje v realnem času.



ČIP ZA VIDEO DEKODIRANJE
Omogoča oddajanje slike na TV izhod v standardu PAL ali NTSC, v najvišji ločljivosti 800 x 600. Je tudi pretvornik signala iz analognega v digitalnega, ki ga potrebuje video vhod.

VIDEO BIOS
Vsebuje miniaturni operacijski sistem, shranjen pa je v flash RAM-u, ki omogoča nadgradnje.

IZHOD ZA S-VIDEO
Kvalitetna slika PAL in NTSC za prikaz na TV zaslonu ali snemanje na video rekorder.

VGA PRIKLJUČEK
Izhod za vaš VGA monitor.

Startup pa storite enako s postavko Norton Auto Protect. Ponovno poženite Okna.

Seveda je možnih tudi veliko strojnih konfliktov, ki bi računalnik prisilili v varni zagon, vendar ne poznam nobenega, ki bi izključil System Restore.

Odstranjevanje programov

Sirote in podobni nesrečniki

Na svojem računalniku ne dopuščam iger, ker sem eden izmed tistih dinozavrov, ki z računalnikom *delajo* in se ne *igrajo*. Vendar sem pred kratkim popustil sirenskim glasovom mojega vnuka in mu dovolil, da namesti *eno* igrico. Fante pa je računalnik med mojo odsotnostjo »okužil« s celo vrsto iger in celo dobil sem ga, ko je med namestitvijo nadgrajeval DirectX 8.1 in je računalnik zmrznil. Sedaj se Okna zaganjajo le še v varnem načinu, kot običajno se prikaže namizje, nato pa na zaslon prileti čarovnik za nameščanje nove strojne opreme in računalnik zmrzne. Kaj mi je storiti?
Jernej Milošič, Maribor

Dragi bralec, nikar si ne pulite že tako redkih las. Ko se program nameša s pomočjo Microsoftovega Setupa – pa naj gre za igro, *Internet Explorer* ali preglednico – ustvari začasne datoteke v obliki oemxinf, kjer je lahko x karkoli. Včasih te datoteke ostanejo odprte (še posebej, če računalnik med nameščanjem programa zmrzne) in nadaljnje namestitve imajo težave, ko poskušajo razpakirati svoje datoteke.

Tudi čarovnik za Dodajanje nove strojne opreme – ki se morda preprosto poganja, ker imate med zagonom vključeno kakšno zunanjo opremo (tiskalnik, optični čitalec ...) in je upravitelj PnP zmeden – uporablja te datoteke in zato se obeša. Gre za krivdo Microsofta in to nima nič opraviti z nameščanjem iger.

Priporočam, da z orodjem Najdi poiščite vse datoteke oem.inf z dolžino 0 bajtov. Zbrišite jih in ponovno zaženite Okna.

Omrežje

LAN party

Iz starih delov sem sestavil nov računalnik (Celeron 600, GeForce2 MX) za svojega brata in ker želiva igrati igre, bova povezala računalnike, vendar želiva uporabljati tudi tiskalnik in optični čitalec, ne da bi ju morala vedno znova priključevati. Kako naj to storiva?
DoctorX, e-mail

Torej želita omrežje. Vrsta omrežja pa je odvisna od medsebojne razdalje računalnikov, količine denarja in verjetnosti, da se bo kateri od računalnikov v kratkem selil. Najcenejša možnost je, da v vsakega od računalnikov vstavita 10/100 Mbps mrežno kartico, ju povežeta s kablom RJ-45 (UTP), ki vam ga bodo naredili v vsaki prijazni prodajalni računalnikov. V primeru, da si nikakor ne moreta privoščiti, da bi po sobi vlekla kable, se lahko odločita za brezžične standarde – Ethernet 802.11b, ki uporablja radijske valove ali pa za HomeRF, ki pa je nezdružljiv omrežni standard, ki ima povrhu še omejen doseg. Največja slabost brezžičnih standardov je cena in težka dobavljivost – strošku pod 50 tisočakov se boste stežka izognili. Brezžični internet je tudi nekoliko počasnejši – 11 Mbps proti 100 Mbps, vendar to v omrežju dveh računalnikov ne bi smelo predstavljati težav.

FAQ

Rainmaker

Rastlinski pecelj polnjen s semeni?
Ne, sistem za povečanje mrežne prepustnosti s faktorjem 10.

Kakšen sistem?
Gre za modulacijski algoritem. Modulacija je proces kodiranja digitalnega signala za prenos preko analognega medija. Najbolj preprosta shema modulacije je predstavitev visoke voltaže kot 1 in nizke kot 0. To omogoča prenos le enega bita informacije na vsak hertz prenosnega vala, tako da lahko sodobna omrežja uporabljajo ostale algoritme, kot so npr. Quadrature Amplitude Modulation, ki spremeni fazo signala.

Kaj je novega v Rainmakerju?
Uporablja modulacijo majhnih valov. Majhni valovi so matematične transformacije, ki se uporabljajo v video in avdio kompresiji, vendar je to prvič, da so jih uporabili na nivoju prenosa.

Torej valčki stisnejo signal?
Ne, Shannonov zakon govori, da ne morete enostavno stisniti večje količine podatkov v enak cevovod z uporabo kompresije – signal popačijo motnje. Rainmakerjevi valčki naredijo signal bolj toleranten do motenj. To omogoča celotnemu frekvenčnemu spektru kabla, da se raje uporabi za podatke, kot pa da bi puščal prazne pasove ob robovih.

Ali bo pospešil tudi navadne moderne?
Teoretično bi jih lahko, vendar se Rainmaker Technologies bolj osredotočajo na trg kabelske televizije. Rainmakerjevi signali so lahko učinkovito razdeljeni v plasti nad ostalimi modulacijskimi shemami, tako da lahko ponudnik kabla pošlje analogni podatkovni tok s hitrostjo 30 Mb/s za navadne naročnike in nato po enakem kablu doda še dodatnih 170 Mb/s podatkov, spremenjenih z Rainmakerjem. Ko bodo vsi preklopili na Rainmaker, bo kabel prenašal 10 Gb/s.

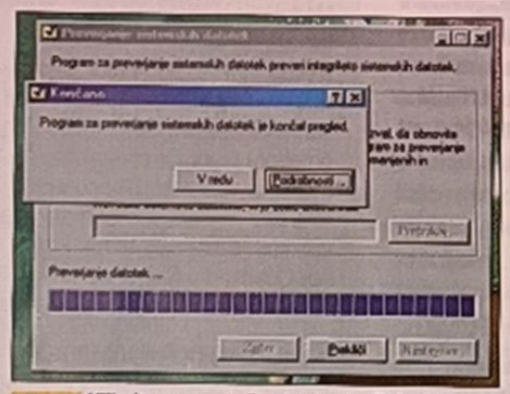
Kaj potrebujete za udeležbo na takšni zabavi?
Novi kabelski modem. Čip, ki ureja modulacijo, je že v proizvodnji, stroški izdelave so le okoli 10 USD. V ZDA bi naj bil v uporabi že konec letošnjega leta.

Windows nasveti

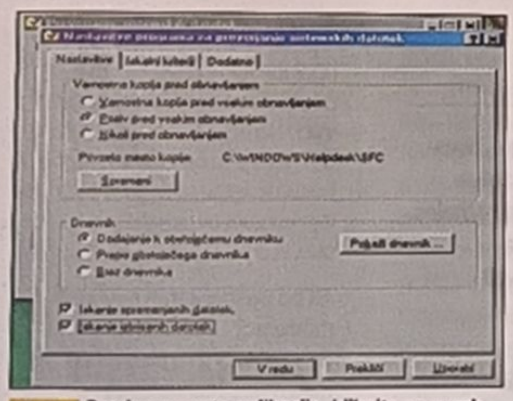
Pomoč v nekaj korakih Prevzemite nadzor nad svojim sistemom.

>>ZDRAVJE SISTEMSKIH DATOTEK V WIN 98

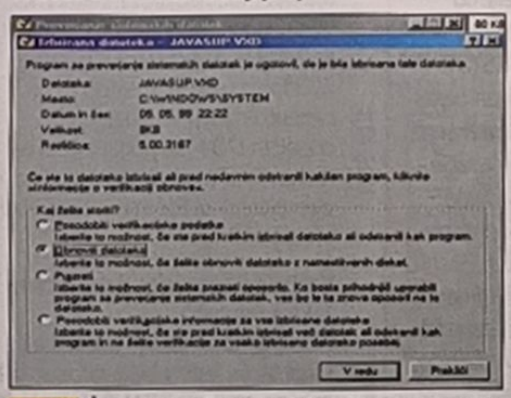
Zaščitite se pred težavami zaradi manjkajočih ali okvarjenih datotek.



01 Kliknite na gumb **Start**, izberite **Zaženi** in v polje vtipkajte sfc. Kliknite na **Start** in počakajte, da se pregledovanje zaključi. Če so katere koli datoteke označene, izberite **Obnovite datoteko z verifikacijskimi podatki**, razen če sumite, da so izbrane datoteke problematične. Ko boste končali, kliknite na **V redu**.



02 Preden zaprete aplikacijo, kliknite na gumb **Nastavitve** in obkljukajte **Iskanje spremenjenih datotek** in **Iskanje izbrisanih datotek**. Nastavitve se bodo ohranile za nadaljnjo uporabo.

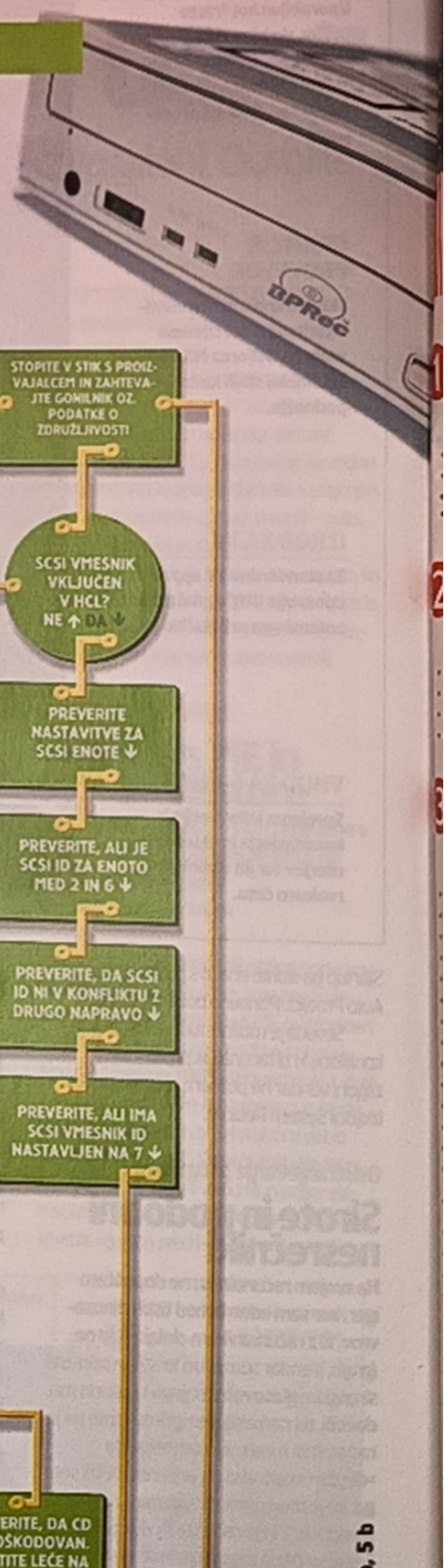


03 Če boste imeli v prihodnje težave s sistemskimi datotekami, potem **SFC** poganjajte z vednostjo, da je le-temu jasno, kako izgleda zdrav sistem in da bo po potrebi datoteke obnovil s CD-ja.

PRVA POMOČ

WINDOWS XP CD-ROM

Odkar ste namestili sistem Windows XP, vam CD-ROM enota ne dela? Berite naprej.



Odgovori: 1a, 2c, 3a, 4a, 5b

1 Problem !

amis.net® MEDINET

Na Internetu je veliko virusov.
Okužbe preko elektronske pošte so zelo verjetne!

2 Mi imamo rešitev !!!

Poslej boste prejemali le »zdravo« e-pošto.
Že za 500 sit mesečno dobite popolno antivirusno zaščito vaše pošte.

3 In kako deluje ?

- *Vašo e-pošto med potjo usmerimo skozi sistem za protivirusno zaščito,*
- *sistem poslej preverja tako Vašo prihajajočo kot tudi odhajajočo pošto,*
- *v primeru okuženega sporočila Vas o tem obvesti (običajno obveščamo naslovnika, pošiljatelja ter administratorja sistema),*
- *sistem se odlikuje z visoko stopnjo zanesljivosti, saj uporablja različne metode iskanja, ter se samodejno posodablja preko Interneta - iskalnik ima na voljo »dnevno sveže« podatke o novih virusih,*
- *z mesečnim najemom storitve zavarujete vse Vaše uporabnike e-pošte*

ZA VSE INFORMACIJE POKLIČITE NA BREZPLAČNO TEL. ŠTEVILKO

080/20-10

AMIS.NET SERVISI:

AMIS.TEL	AMIS.VPN	AMIS.MAIL	AMIS.INTERNET DOSTOP
AMIS.NEWS	AMIS.BSD	AMIS.POMOČ	AMIS.DOMAČA PISARNA
AMIS.CARD	AMIS.WIRELESS	AMIS.GAMES	AMIS.VARNA E-POŠTA
AMIS.CHAT	AMIS.POPOTNIK	AMIS.PORTAL	AMIS.KOLOKACIJA

AMIS.NET JE REGISTRIRANA BLAGOVNA ZNAMKA PODJETJA MEDINET D.O.O.
TRŽAŠKA 85 - 2000 MARIBOR SLOVENIJA

internet

Glasba/Šport/Novice/Bizarnosti/Igre Kliknite sem!

Uvodnik

Primož Sečnik, urednik rubrike

Po nedavni podražitvi telefonskih impulzov, ki vedno bolj dosegajo raven mobilne telefonije, je Telekom končno izpolnil dano obljubo in pocenil nekatere storitve. Pocenitev uporabe telefonskih številk 0880 in 0890 so najbolj občutili uporabniki s klicnim dostopom, ki svojo ubogo povezavo že tako ali tako močno preplačajo. Vseh tegob modernskih uporabnikov se sam na srečo kornajda še sporninjam, saj sem že nekaj let v svet povezan s t.i. »stalno povezavo« preko kabelskega sistema. Hec pa je žal v tem, da irna »stalna povezava« še en, meni očitno neznan ali pa sila abstrakten pomen, ki bi ga najlažje opisal kot »včasih stalna, včasih pa tudi ne«. Moj ponudnik je teorijo o računalniškem razvoju očitno obrnil na glavo, saj je napredku v drugih vejah računalništva v posmeh, moja povezava iz dneva v dan slabša; zakoni kapitalizma pač – več uporabnikov na enako linijo pomeni večji dobiček. Da val Telekomovih pocenitev najetih vodov ni pljusknil do uporabnikov, me tako sploh ne čudi; ponudnik stalnega dostopa si bo tako brez nadležnih podražitev povečal dobiček. Kaj pa konkurenca? Po razcvetu kabelskega dostopa pred leti je Slovenija po SiOL-ovi ADSL-izaciji očitno spet v slepi ulici. Več kot leto po predstavitvi nove tehnologije internet dostop preko nje še vedno ponuja le en ponudnik, kakšne alternativne možnosti pa tako ali tako ni.

secnik@videotop.si

Najboljše na spletu

Prihranite čas
Ne tratite časa z iskanjem zanimivih in zabavnih spletnih strani. Vsaka številka PC Formata vam prinese šest strani zanimivih povezav.

Prihranite denar
Zastonjski burek in poceni zrezki? Za vas bomo na internetu iskali najboljše ponudbe.

Bodite prvi
Poskrbeli bomo, da si boste prvi ogledali najbolj smešne in neurmne strani, kar jih premore internet.

Klikni me!
Kadar ob tekstu zagledate ta znak, takrat enostavno ne morete mimo te povezave! Nagrade bomo prihranili le za najboljše.

klikni me! PCFormat

Naše priljubljene
Povezave do naših priljubljenih strani najdete na naši spletni strani, www.pcformatslo.net, tako da vam jih ni treba tipkati.

S pomočjo interneta si odprite oči vdruga verovanja.

Religije in verovanja

RELIGIJA Odgovori na vprašanja o življenju, vesolju in sploh vsem.

Ni ga čez podaljšan velikonočni konec tedna, ko se lahko odpočijemo, naberemo novih delovnih moči in v miru čakamo na naslednjo številko PC Formata. Vsi se veselimo dodatnega prostega dneva, nekateri se med praznikom namenijo v cerkev, malokdo pa npr. ve, od kod izhaja običaj barvanja velikonočnih jajc. Namesto brskanja po svetem pismu ali katekizmu, lahko vsa dejstva o krščanstvu in drugih religijah izveste kar na spletu.

Budizem Religija ali filozofija? Od kod eksotični pojmi, kot so karma, zen itn.? Odkrijte skrivnosti budizma in njihove filozofije.
Hinduizem Hinduizem je bolj kot religija skupek filozofij in tradicij. Za lažje razumevanje ga na strani lahko primerjate z drugimi religijami, se poučite o jogi, karmi, njihovem odnosu do vojne ipd.
Islam Lanskoletni dogodki so močno povečali zanimanje ljudi za to, marsikateremu Slovencu eksotično religijo. Preden boste zagovarjali ali obsojali pripadnike te verske skupnosti, bo najbolje, da preberete pogosto zastavljena vprašanja o muslimanih, njihovi religiji in najpomembnejših pojmih, povezanih z islamom.
Krščanstvo Kakšne so razlike med katoliško, pravoslavno in protestantsko cerkvijo, kako je določen dan, na katerega se praznuje velika noč in nenazadnje kakšen pomen ima številka 666. Vse to in še več najdete med vprašanji in odgovori o religiji, imenovani po Jezusu Kristusu. **PCF**

→Kliknite sem
http://www.serve.com/cmtan/buddhism/qna.html
http://www.hinduwebsite.com/hinduism/hinduismfaq.htm
http://www.faqs.org/faqs/islam-faq/intro/
http://geneva.rutgers.edu/src/faq.html

NAJBOLJ ISKANI*

1	MADONNA
2	PINK FLOYD
3	MICHAEL JACKSON
4	BRITNEY SPEARS
5	BEATLES
6	GINA WILD
7	ENYA
8	METALLICA
9	LINKIN PARK
10	QUEEN

*Največkrat iskani izvajalci glasbe v februarju.
www.gnutellameter.com

Število mesečnih uporabnikov interneta v Sloveniji

542 tisoč

NAŠ PLANET IZ VESOLJA

VESOLJE Vohunski sateliti so sedaj na voljo tudi vam!

Kadar razmišljamo o vesolju, besedico največkrat asociiramo z ameriško NASO (www.nasa.gov), ki na svoji razvejani strani ponuja kar nekaj portalov, namenjenih izključno satelitskim posnetkom. Eden od zanimivejših je Earth Observatory (earthobservatory.nasa.gov), kjer najdemo poleg obširnega arhiva slik tudi aktualne dogodke, kot npr. snežno odejo, ki pokriva Skandinavijo, ali peščeni oblak nad japonskim morjem.

Vsem, ki vreme napovedujejo s pomočjo svojega kolena, bo prišla prav stran www.sat.dundee.ac.uk/pdus.html, kjer si lahko ogledamo vedno aktualne slike evropskega meteorološkega satelita METEOSAT. Poleg infrardečih slik so nam na voljo tudi že vnaprej obdelane slike, kar nam napovedovanje vremena še izdatno olajša.

To pa ni vse, kar nam tehnologija satelitskih fotografij omogoča. Radi bi si ogledali nov bazen bogatega soseda ali pa nasad konoplje mulcev iz sosednje ulice. Tudi to je sedaj mogoče. Evropska podružnica družbe Space Imaging nam ponuja fotografiranje točno določenih delov evrazijskega prostora z ločljivostjo enega metra, kar je dovolj za prepoznavanje posameznih hiš in celo avtomobilov. Vse kar potrebujete, je kreditna kartica in nekaj potrpljenja, da fantom razložite, kje se skriva Slovenija. Za tako napredno družbo je prava sramota, da jim spletno stran še vedno krasi zemljevid z vrisano Jugoslavijo.

→Klikni sem
earthobservatorynasa.gov
www.sat.dundee.ac.uk/pdus.html
www.orbimage.com
www.sieurasia.com

DODAJ MED PRILJUBLJENE

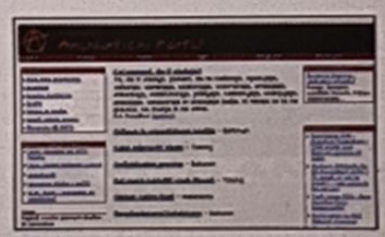
Izdelajte film
www.digitalfilms.com
Izdelajte lastne online filme, s katerimi boste mučili nič hudega slutečo internetno javnost. Izberite že ustvarjena ozadja in like (vse v čudu, imenovanem Flash) in v nekaj minutah lahko dobite lastno grozodejstvo.

V iskanju nektarja
www.beerhunter.com
Pridružite se Michaelu Jacksonu (ne, ne mislite na pravega) v iskanju najboljšega piva na svetu. Ne samo to, tip je na splet postavil kar nekaj (ne)koristnih podatkov o ječmenovem soku.

Zalezovanje zvezd
www.bigcelebrities.com
Neverjetna zbirka povezav do strani, ki imajo karkoli opraviti z vašim priljubljenim (ali najmanj priljubljenim) zvezdnikom. Če nič drugega, si vsaj oglejte, kako lahko imajo ljudje tako radi nekoga, ki ga verjetno še sploh niso spoznali.

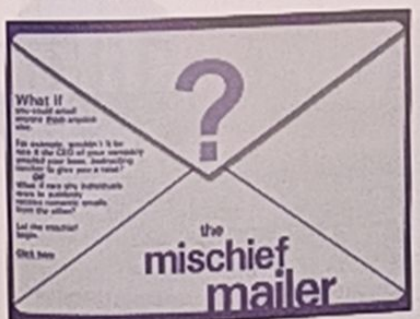
Poberite denarce
www.goonersguide.com
Če se ukvarjate s športnimi stavami, ste najbrž že ugotovili, da se pri naši Športni loteriji ne izplača staviti. Obiščite raje kakšno tujo online stavnico, pred tem pa se na tej strani oborožite z nasveti za nogometne tekme po vsej Evropi.

El viva la Revolution!
www.ruleless.com
Če je v vas vsaj nekaj revolucionarne krvi, boste z veseljem obiskali slovenski Anarhistični portal, ki ponuja mnenja, novice, forum in ... malo šolo anarhizma.

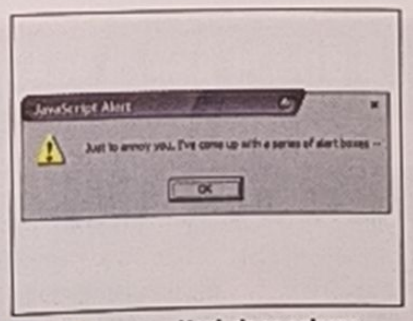


TRIJE NAČINI DA ... SE POŠALITE S PRIJATELJI

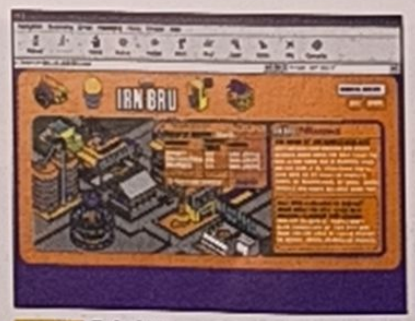
Praznujte prvi april še dan kasneje



01 **Pošalite se s prijatelji in jim pošljite elektronsko pošto z naslova bill.gates@microsoft.com, ali pa jim z abuse@siol.net sporočite, da so jim odklopili internet. Pazite le, da s svojim hecom ne boste pretiravali, saj je v odposlanem pismu še vedno zapisan vaš elektronski naslov.**
www.mischiefmail.com



02 **Ste prepričani, da so oglasna okna najbolj nadležna stvar na spletu? Pošljite prijateljem naslov te strani in jih prepustite na moč in nemoč nadležnih vseskozi se odpirajočih oken. Mogoče jih na koncu čaka presenečenje ... ali pa tudi ne?**
www.fantasticards.com/annoy.htm



03 **Zakaj bi se sploh trudili s pisanjem zamotanih elektronskih sporočil, ko pa imamo kup pripomočkov za nerviranje tako rekoč na dosegu roke. Upajte le da prijatelj zna angleško in z nekaj kliki bo v poštni predal prejel obvestilo o ...**
www.irn-bru.co.uk

DODAJ MED PRILJUBLJENE

Slovenija, od kod lepote tvoje?

gimb.org/~mmazi/slofoto

Spoznajte lepote naše dežele skozi oko fotografskega objektiva. Slike so razdeljene po krajih in jih poiščemo preko enostavnega zemljevida, poleg fotografij pa na strani najdemo tudi osnovne podatke o Sloveniji. Lepo!

Bungeeeeeeeeeeeeeeeee

www.bungeezone.com

Skok z elastiko ali bungee jumping, je zadnje čase kar nekoliko zamrl. Nekateri čakamo na novo različico črvov, pogumnejši pa preberite seznam opreme, ali pa se podajte na eksotičen skok v Kostariko.

Žurerski vodnik po Ljubljani

www.zvpl.com

Spletni časopis, ki je že pred časom presegel ornejitve svojega naslova, opisuje dogajanje na slovenski in tuji glasbeni sceni. Novice, napovedi, recenzije zabav itn.

Prohibicija slepi

prohibicija.sou.uni-lj.si

Projekt, ki se bori za liberalizacijo slovenske družbe, spodbuja diskusijo o tabuiziranih temah, v glavnem pa promovira legalizacijo mehkih drog. Prisluhnite jim, morda vas celo prepričajo.

Pomagajte si sami

www.acupunctureguide.com

V času stavke naših vrlih zdravnikov je najbolje, da svoje zdravje vzamemo v lastne roke. Obiščite spletni vodič po akupunkturi, potem pa se prepustite zabadanju igel.

STRAN MESECA

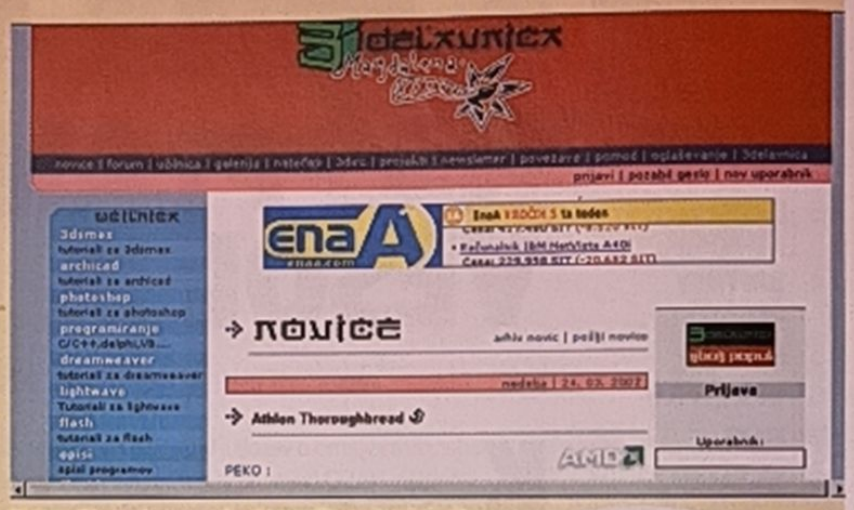
3DELAVNICA NA POHODU

Potešitev vaše lakote po grafičnem znanju je bližje, kot ste si predstavljali.

Kot nepoučenim nakaže že samo ime, gre za spletno stran, ki se posveča grafiki, natančneje 3D aplikacijam. Tudi ob prvem obisku bo povprečen uporabnik dobil natanko takšno mnenje. Da temu ni tako in da sem prejšnjo izjavo precej nesramno zastavil, priča dejstvo, da stran od same postavitve dalje postaja vedno bolj neizčrpen vir podatkov s področja celotnega grafičnega oblikovanja in le nekaj več kot šest sekund časa vam bo vzelo, da boste ob preverjanju menijev to tudi ugotovili.

Sprotno objavljanje natečajev s strani ekipe 3delavnice (seveda gre tudi za veliko število mednarodnih natečajev), nemalo kakovostno napisanih in uporabnih vodičev za uporabo grafičnih ali internetnih orodij (Photoshop, Dreamweaver, Flash, Lightwave, C/C++ idr.), dnevne novice, zanimive povezave ter prostorna online galerija, kjer uporabniki razkazujejo svoje prostoročne skicarije, 2D poglede in seveda renderirane 3D mojstrovine, predstavljajo idejo 3delavnice, vsekakor pa se tukaj še zdaleč nismo zaleteli v zid.

Za stran skrbi skupina mladih ljudi, ki pa so izurjeni na svojih področjih in zato njihovim kritikam in mnenjem ne gre oporekati. In ker vemo, kam seže dober glas, ne čudi dejstvo da število uporabnikov raste iz dneva v dan, njihov online forum pa je zbirka dragocenih informacij o omenjeni temah. Stran vsekakor priporočamo vsem, ki se skozi življenje prebijajo z uporabo domišljije in uporabljanjem najmogočnejših orodij s področja računalniške grafike. **PCF**



Kako v *Photoshopu* napisati besedilo na krožnico? To je le eden od koristnih nasvetov 3delavnice.

→ **Kliknite sem**
www.3delavnica.com

NASVET MESECA

ZAVARUJTE RAČUNALNIK PRED STRELO

Pomlad je tukaj, z njo pa tudi prve pomladanske nevihte.

ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?

APZ
www.apz-zdruzenje.si

Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

VAŠ NAJBOLJ UPORABEN URL

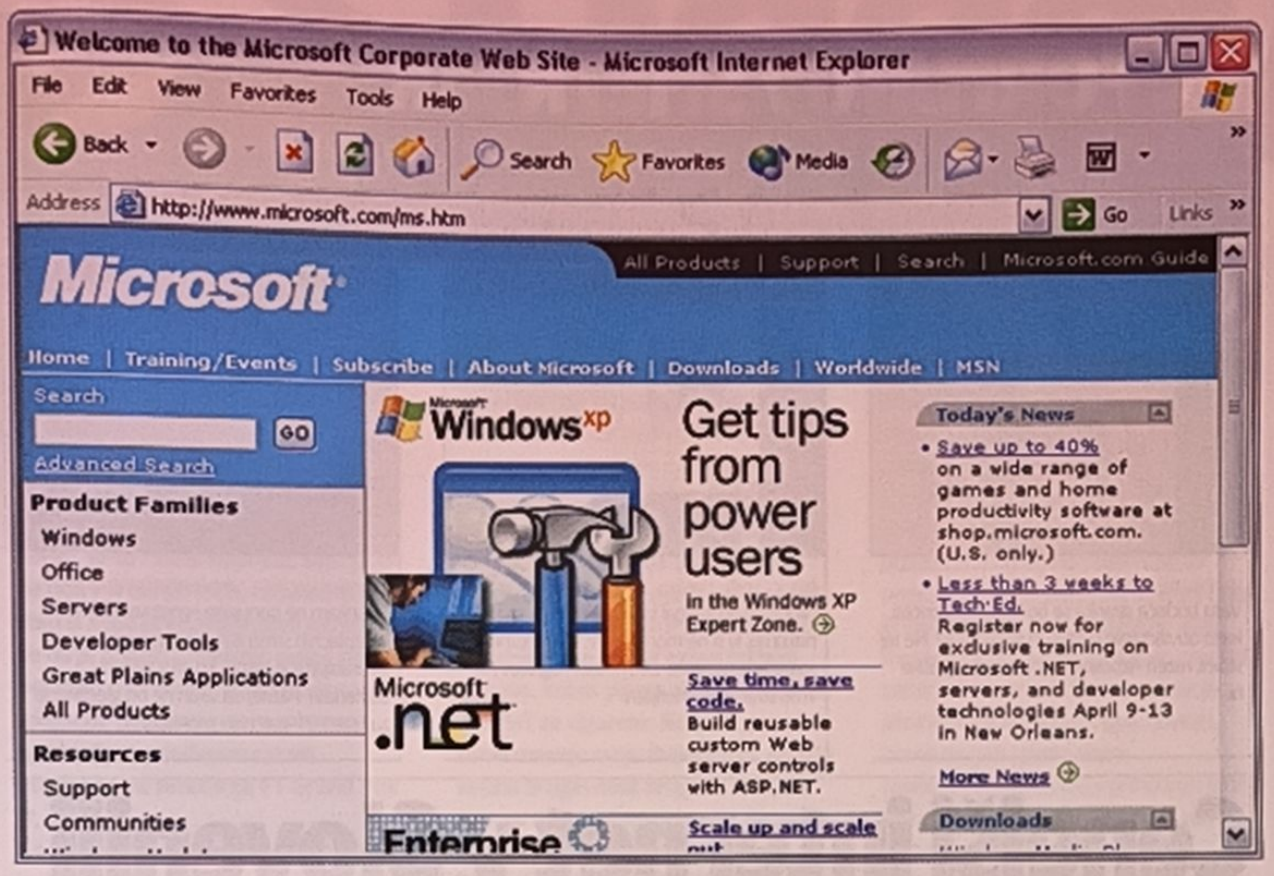
klikni PCFormat me!

ARHIV SPLETNIH STRANI

Vas zanima preteklost spleta?

Vstopite v internetni časovni stroj.
Čar spletnih tehnologij v primerjavi s klasičnimi papirnatimi stranmi je ravno v tem, da lahko v nekaj trenutkih spremenimo njihovo vsebino. Aktualno novico lahko že v nekaj trenutkih objavimo na prvi strani spletnega časopisa in že je dosegljiva milijonom ljudi. Žal pa je največja pomanjkljivost spletnih časopisov in drugih aktualnih strani (no, razen tega, da jih še ne moremo brati na WC-ju) ravno to, da ne moremo čez 20 let v roke vzeti prastare izdaje in se od srca nasmejati pisanju takratnih piscev.
To utegne spremeniti spletni arhiv, ki domuje na naslovu www.archive.org. Roboti spletnega arhiva pridno brskajo po spletu in shranjujejo vse mogoče strani z enim samim namenom – da bi bile v taki obliki dostopne tudi takrat, ko jih spletni mojstri že zdavnaj spremenijo. V arhivu boste zagotovo našli tudi kakšno od svojih starih domačih strani,

saj je količina shranjenih podatkov naravnost nepredstavljiva. Med drugim boste naleteli tudi na že zdavnaj preminulo domačo stran PC Gamerja – v iskalnik arhiva kar vtipkajte http://pcgamer.videotop.si.



Se nam utegne zgoditi, da bomo kmalu žalovali za *Netscapom*?

INTERNET EXPLORER 6.0 = SPYWARE

ZASEBNOST Microsoft potrdil, da je v zadnji različici Internet Explorerja vgrajena protipiratska zaščita.

V začetku marca je Kult mrtve krave (Cult of the Dead Cow – www.cultdeadcow.com), združenje, ki ga poznamo po njihovem trojancu Back Orifice, spletno javnost presenetil z novico, da so v kodi *Internet Explorerja 6.0* našli komponento, ki brska po vašem disku, shranjuje podatke o piratskih različicah nameščenih programov, nato pa na IP naslov 128.121.215.173 pošlje kratek seznam najdenih programov. Člani Kulta mrtve krave so ugotovili, da ta IP pripada znanemu protipiratskemu združenju BSA.

Microsoftov tiskovni predstavnik je le nekaj dni zatem podal uradno izjavo, v kateri je potrdil obstoj takšne kode in poudaril, da gre za pomoč Microsofta v boju proti piratstvu. Povedal je, da program zbira le informacije o nelegalno nameščenih programih članic BSA, vendar se seznam iskanih programov v prihodnjih različicah *Internet Explorerja* utegne podaljšati. Microsoft trdi, da je komponenta še v testni fazi in služi le zbiranju podatkov, vendar bodo proti lastnikom nelegalnih kopij programov v prihodnosti sodno ukrepali.

Predstavniki civilnih družb v ZDA so že napovedali novo tožbo proti Microsoftu, saj naj bi nova poteza giganta pomenila kratenje človekovih pravic in zlorabo osebnih podatkov. Kako bo nov zaplet vplival na že tako očrnjen Microsoft, bo povedal le čas.

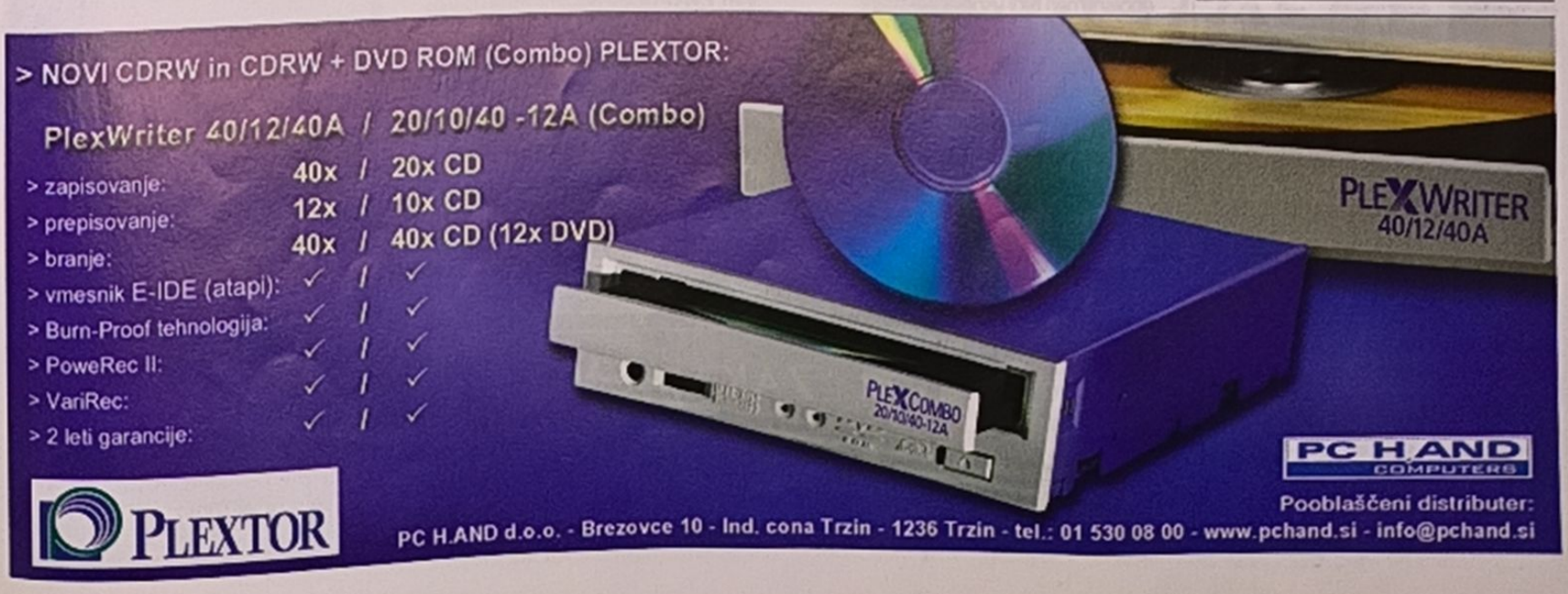
→Kliknite sem
www.cultdeadcow.com
www.microsoft.com

DOMAČE STRANI NAŠIH BRALCEV

Težko bi dejal, da ste bili ta mesec s pošiljanjem naslovov svojih spletnih strani preveč pridni, saj smo prejeli le in samo 2 predloga. Da da, o kvantiteti bi res da težko govorili, zato pa je kvaliteta toliko boljša, saj sta obe strani na zavidljivi ravni. Upam, da bosta obe strani prebili led in opogumili tudi druge. Pa si oglejmo, kaj ustvarjate ...

www.drug-limit.net
Gregor Jančar nam je poslal naslov projekta, ki sta ga začela s prijateljem, trenutno pa v njem aktivno sodelujejo štirje člani. Gre za projekt osveščanja mladine z danes vedno bolj popularno tematiko – drogami. Poleg informacij o samih drogah in uživanju le-teh (velik del je namenjen predvsem marihuani), na strani najdete tudi nekaj o sami kulturi posameznih drog, razlogov za priljubljenost drog, pritiskih vrstnikov in o pomoči, ki jo lahko poiščejo odvisniki. Poleg za takšne strani že obveznega foruma, najdete na strani tudi lastne izkušnje obiskovalcev strani, na koncu pa si lahko ogledate še umetniški kotiček. Vsekakor obvezen obisk!

konzole.eNRG.nu
Kljub temu, da na našem spletnem forumu brakce vztrajno prepričujemo, da tisti »PC« v imenu revije pomeni le osebne računalnike, velik del izmed njih še vedno ne more brez različnih konzol. Ljubezen do kavnih mlinčkov je še enega izmed naših forumašev, bolj znanega kot ke_kit gnala tako daleč, da je postavil portal, imenovan Konzole Slovenija. Poleg predstavitve različnih konzol na strani najdemo tudi napovedi in opise najnovejših iger. Obvezen obisk za vse ljubitelje konzol!



DODAJ MED PRILJUBLJENE

Gumijasti obraz v akciji
www.emotioneric.com

Sicer že stara finta, ki pa je od časa do časa vredna ogleda. Ameriški najstnik Eric ima namreč čuden hobi – na tej strani se postavlja pred kamero in poskuša pričarati občutja, ki jih zahtevajo obiskovalci strani.

Poglejte, kako velika je ta!
www.buttsacrossamerica.com

"Brez pornografske vsebine, samo riti na neverjetnih mestih." Nekoliko drugačen navidezni turizem – oglejte si ameriške znamenitosti, ki so sedaj še toliko bolj znamenite zaradi bližine rekturnov. Stran je v riti, vam povemo.

Microsoft Linux 2002
www.mslinux.org

Ali Microsoft želi uničiti konkurenco tako, da bo izdal lastno različico Linuxa? Ali pa gre le za posebej posrečeno šalo? In zakaj Bill Gates pošilja opice v vesolje? Izvedite tukaj.

Koliko prenesete?
www.rotten.com

Bolne novice, še bolj bolne slike in, zadeva brez katere ne more nobena stran več, online prodaja majic. Obisk priporočen le tistim z dobrim želodcem.

Resnična vojna
www.minicombat.com

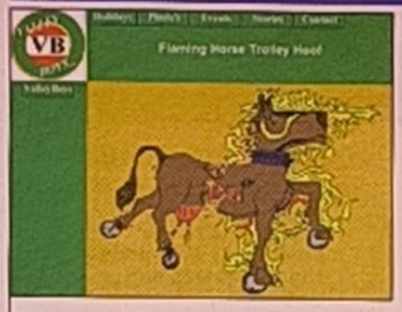
To igro smo v uredništvu PC Formata igrali kar nekaj časa – potezna vojaška strategija, v kateri v glavni vlogi nastopajo tanki in vojaki. Resnično nalezljiva zadeva, vredna obiska.

PC FORMATOV SMETNJAK

SEND US YOUR SITES!

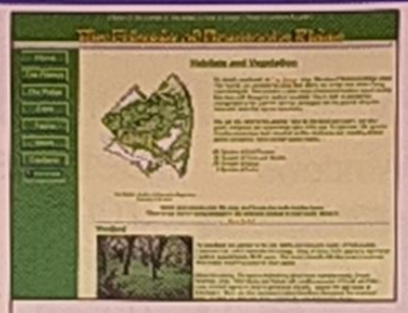
Česa si kot izdelovalec spletnih strani ne smete privoščiti.

Iskalni pojem »web design« vam bo na slovenskih spletnih iskalcih vrnil nekaj sto strani, s takšno ali drugačno ponudbo. Dejstvo, da bi se (žal največkrat samooklicani) morali spletni oblikovalci najbolje zavedati, kako bi naj izgledala dobra spletna stran, žal ne drži, zato smo za vas izbrskali tri strani slovenskih »spletnih oblikovalcev«, na katerih vam bomo pokazali, česa si kot izdelovalec spletnih strani ne smete privoščiti.



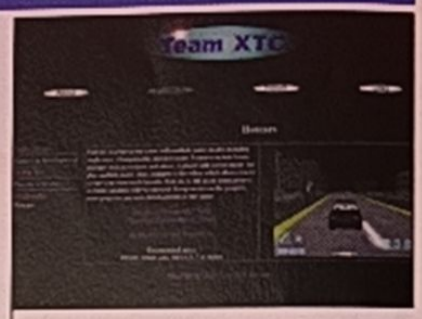
www.mg-mg.si/splet

Vaša bodoča stranka se bo hotela prepričati, kako obvladujete grafiko in oblikovanje. Ne tej strani, razen »izposojenega« ozadja, grafike ni.



http://web.design.7p.com

Nihče ne bo zaupal izdelave spletne strani nekomu, ki si ne more prvoščiti niti lastnega spletnega prostora. Da motečih oglasov na vrhu strani ne omenjam.



www.angelfire.com/on/sebastijan

Strankam ne ponujajte »gostovanja na brezplačnih strežnikih«, tuj jezik pa uporabljajte le takrat, ko ga v resnici obvladate. Pazite, da stran ne bo gledljiva le za tiste z 21-palčnimi monitorji.

Cenejši internet v Sloveniji

SLOVENIJA Telekomovo znižanje cen pocenilo tudi dostop do interneta

Nedavno povišanje cen telefonskih impulzov si je telekom izboril z obljubo, da po znižal cene najetih vodov in klicnega dostopa do interneta. Do pocenitve je v preteklem mesecu v resnici prišlo, saj je Telekom ceno klicev na telefonske številke 0880 in 0890 znižal za 10%.

SiOLovi naročniki bodo sedaj med delavniki, med 7.00 in 19.00 uro na internet dostopali po ceni 1,84 SIT (prej 2,04), medtem ko cena po 19. uri, v nedeljo in med prazniki ostaja nespremenjena. Bolj zanimivo je znižanje cene paketa z neomejeno uporabo, saj le ta sedaj znaša 3.690 SIT (prej 5.904 SIT).

Telekom je za 10 do 30 odstotkov znižal tudi cene najetih vodov, kar pa se žal ne bo odrazilo na znesku mesečnih naročnin uporabnikov ADSL in kabelskih povezav, ki še vedno ostajajo na dobrih 8 tisoč tolarjev.

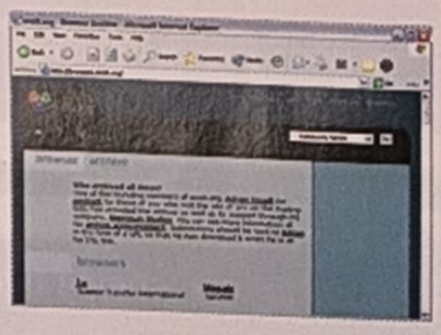
→**Kliknite sem**
www.telekom.si
www.siol.net

Pokopališče starih brskalnikov

PROJEKT reševanja starih spletnih brskalnikov

Kam se odpravijo zastareli spletni brskalniki, ko jih nasledi novejša različica? V arhiv starih brskalnikov seveda! Projekt na naslovu http://browsers.evolt.org se trudi zbrati vse različice starih brskalnikov, kar jim v dobršni meri tudi uspeva. Na strani najdete vse od prvega Internet Explorerja (ki mimogrede ni Microsoftova iznajdba – Bill s prijatelji ga je odkupil šele kasneje) in Netscape Navigatorja do Opere in celo tako eksotičnih brskalnikov, kot je SuperHighway Browser.

Sprva konjiček avtorja strani se je kmalu sprevrgel v obsežen arhiv, ki je menda namenjen vsem spletnim mojstrom. Avtor strani namreč trdi, da še vedno veliko ljudi uporablja stare brskalnike, zato so le-ti primeren pripomoček za preverjanje združljivosti vaših strani. Na internetu sicer obstaja precej podatkov o tem, katere ukaze posamezni brskalniki podpirajo, vseeno pa je najbolj zanesljiv pogled skozi enega od starejših brskalnikov. Vprašanje je le, koliko današnjih strani je sploh še gledljivih na prastarih brskalnikih? Stran arhiva menda je, vseeno pa je najbolje da namestite Internet WorkHorse ali pa npr. Net-Tamer in se prepričate sami.



→**Kliknite sem**
http://browsers.evolt.org

APZ
www.apz-zdruzenje.si
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

>> Odgovori

Pisma / Maili Vaš odziv

Re: Igre v PC Formatu

25 strani

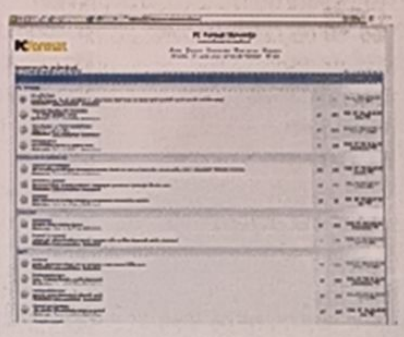
Dragi glavni urednik, ne morem si kaj, da ne bi dodal par besedi ob izidu PC Formata. Nisem sicer naročnik, sedaj že bivšega PC Gamerja, a sem od junija 2001, ko mi je v Ljubljani pod prste prišel prvič izvod te fantastične revije, le-to redno kupoval. Sem sicer že bolj v srednjih letih, računalnik pa sem si kupil pred poldrugim letom, ko se mi je finančni minister malce bolj prijazno nasmehnil. Računalnik rabim izključno za zabavo, sem strasten igralec iger, predvsem raznih streljačin, pa simulacije F1 Grand Prix 3.

Če čisto pošteno povem, sem bil ob pokopu PC Gamerja malo razočaran. To je bila revija, katere vsebina me je zmeraj privlačila, predvsem pa je bila zvesta svojemu naslovu in je bila namenjena predvsem igram. To je bil razlog, da sem zmeraj komaj čakal prvega v mesecu, prodajalec v kiosku na železniški postaji v Ilirski Bistrici pa mi je zmeraj prihranil eno CD izdajo.Naj se razumemo, PC Format ni slaba revija, vendar ste po mojem mnenju preveč prostora vzeli igram, ker mislim da so ljudje kupovali PC Gamerja zaradi zelo dobrih opisov iger, raznih nasvetov, kako bo določena igra delovala na računalniku ipd. V PC Formatu pa prvih 60 strani ne duha in sluha o kakšnih igrah. Škoda. Če sem prav naštel, ste v reviji v mesecu marcu namenili točno 25 strani igram, kar mislim, da je malo premalo.

Mislim, da mlajša generacija poseduje PC doma predvsem zaradi zabave in na njih bi morali ciljati s svojo novo revijo. No ja, bomo videli, kaj bo aprila, ampak jaz pogrešam PC Gamer, revijo za katero sem pljunil jurja s takšno lahkoto, kakor pljune strasten kadilec 300 SIT za cigarete. No ja, to je pač samo mnenje moje malenkosti, morda večina drugih misli drugače in konec koncev vsak nasvet pri naših domačih škatlah prav pride, teh pa v PC Formatu ne manjka, to moram priznati. Ekipa je dobra, o tem ni dvoma in želim vam obilo uspeha pri vašem delu. Vsem skupaj prav lep pozdrav.

Leon

Empirična dejstva govorijo tebi v prid. Res smo imeli v debitantski številki le 25 strani posvečenim igram. Res smo širše orientirana revija za zabavno računalništvo. Če so naši preverjeni pisci v PCG svetovali vsem strastnim igrologom, kaj, kako in zakaj igrati, pa so šele sedaj dobili priložnost, da svetujejo tudi na drugih področjih. Fokus revije se tako res premakne zgolj z iger na splošno računalništvo. No, predem nadaljujem, bi vas rad spomnil še na to, da je klavrni podobi iger v prvi številki botrovala tudi situacija na sceni, saj se po novoletnih izidih plaz iger umiri in prinese le peščico spodobnih naslovov. Igre, ki jih bomo podrobneje predstavili, še vedno posvečamo ogromno pozornosti ter seveda izbiramo naslove, ki so vredni naše in vaše pozornosti. Ker skušamo vsak mesec prinesti svež in kvaliteten pregled celotne PC scene (internet, aplikacije, strojna oprema, nasveti, igre, novice), bomo na naši spletni strani (www.pcformatslo.net) v prihodnjih tednih še posebej razširili del z igrami in vam tako prinesli vsebine, ki si jih želite. Pogajanja in načrtovanja so še v teku, vsekakor pa redno spremljajte zgoraj omenjen spletni naslov. (Igor Uniuk)



PISMO MESECA

Naslednji mesec bomo nagradili avtorja najboljšega pisma. Najbolj spretnega pisca bo razveselil paket z igro *Comanche 4*.

STOPITE V STIK!

Igor in Boštjan sta prav navdušena, ko prejmeta vaša pisma. Uporabljata jih za tekmovanje v modelarstvu papirnatih letal, tisto ki preleti največjo razdaljo, pa izbereta za objavo v reviji. Zato nam svoja mnenja o temah iz tekoče številke PCF pošljite raje po elektronski pošti, na naslov pisma@pcformatslo.net.

Še niste povezani? Potem ukrotite kakšnega goloba pismonošo ter ga pošljite na naslov:

PC Format
Odgovori vsem
Trg revolucije 2
2000 Maribor

Popolna postrežba!

Največja ponudba digitalnih fotoaparatov na enem mestu!

MEDIS

Zastopa in distribuira:
Medis, d.o.o., Brnčičeva 1, Ljubljana
pc.biro@medis.si, www.medis.si

Za brezplačni katalog pokličite na tel.: 01 563 40 13!

SONY OLYMPUS KYOCERA YASHICA CONTAX JENOPTIK Trust

↘BRIHTNA GLAVCA ...

GEFORCE4

Svoje dni je bilo kupovanje grafične kartice skrajno preprosto. In potem ti pride nVidia s svojimi domislicami ...

Notranjost majhne računalniške trgovinice. Na pult je ležerno povezujena zadnjica mozoljastega mladeniča, ki z izbuljenim jezikom igra Return To Castle Wolfenstein. Vrata se škripajoče odpro, vstopi vidno nervozen gospod Zorina.

G. Zorina: Oprostite.

Mozoljast prodajalec še naprej vneto bulji v zaslon in živčno razbija po tipkovnici. Gospod Zorina se nagne naprej in glasno zakašlja.

G. Zorina: Ahem. Oprostite.

Fant zavije z očmi in z opaznim nezadovoljstvom zatolče tipko za premor.

Mozoljast mladenič: Recite, strniček, kako vam lahko pomagam?

G. Zorina: Jaz bi pa imel GeForca 4, prosim.

Mozoljast mladenič *[hihitajoče zasmrka]*: Kaj ne poveste? Seveda gospod, malo samo počakajte, okej?

Dečko prime telefon. Na hitro vtipka neko številko, obrne gospodu Zorini hrbet in zašepeta v slušalko.

Mozoljast mladenič: Janez? Takoj pridi sem. Še enega imamo!

Odloži slušalko in se prisiljeno zareži stranki, da pokaže vse zobe.

G. Zorina: Je kakšna težava?

Mozoljast mladenič: Čisto nobene, gospod, kje pa. Rekli ste, da bi radi GeForce 4?

Vrata se odprejo in vstopi še en mladenič. Še bolj posejan z mozolji od prvega.Janez.

G. Zorina: Ja, prosim. Bral sem, da je to najnovejša 3D kartica.

Janez se nemarno nasmehne sam pri sebi.

Mozoljast mladenič: Seveda. In kateri model bi gospod želeli?

G. Zorina *[skrb mu preplavi obraz]*: Eeee ... model? Hm, kar tistega osnovnega bi imel ... se mi zdi.

Janez se še bolj nemarno nasmehne, prvi mladenič pa ponovno posmrka.

Mozoljast mladenič: Aha. Torej mislite Geforce4 MX 420?

G. Zorina *[si kar malce oddahne]*: Ja, to bo ta. Najprej sem nameraval kupiti GeForce3, potem pa je prišel Geforce4 in zdaj bom vzel tega, ker je boljši.

Janez si zamaši usta z obema rokama, spušča čudne glasove in postaja vedno bolj rdeč.

Mozoljast mladenič: Aha. Torej želite kupiti GeForce4 MX 420, ker je boljši kot GeForce3?

G. Zorina: No, kaj ni?

Janez se zgrudi na tla, stresajo ga strašni krči.

Mozoljast mladenič: V bistvu je zelo odvisno od tega, kar se vam zdi za boljše. Če mislite "nima toliko funkcij in je dejansko počasnejši", potem "da", je precej boljši. A tako bi lahko mislil le popoln kreten, kajne?

G. Zorina *[oblije ga rdečica]*: Ne, ne, v resnici nisem mislil tega. V resnici sem nameraval kupiti ...

Nervozno zavrti glavo proti steni na levi in zagleda reklamni poster.

G. Zorina: ... GeForce4 440 Go.

Mozoljast mladenič: Res? Kartico za prenosnike? Seveda, gospod, samo trenutek, da ...

G. Zorina: Ne! Ne tega! Mislil sem ...

Mozoljast mladenič: GeForce4 Ti 4600?

G. Zorina: Točno! To je to!

Mozoljast mladenič: Seveda, gospod. To bo 150.000 tolarjev.

G. Zorina: Kaaj? Ne, ne, nočem tega!

Mozoljast mladenič: Kaj pa Ti 4200? Vertex Shader, Pixel Shader, Accuview anti-aliasing, 225MHz GPU, 128MB RAM-a in hitrost polnjenja 900 Mpixdovš – vse to dobite za samo ...

G. Zorina: Ah, crknite. Stlačite si te svoje pixle in verteve s trgovino vred v svojo aknasto zadnjico. Grem na sprehod v park.

Razburjeno stopi iz trgovine in silovito zaloputne z vrati.

Mozoljast mladenič: Hehe, sem ti rekel, Janez.

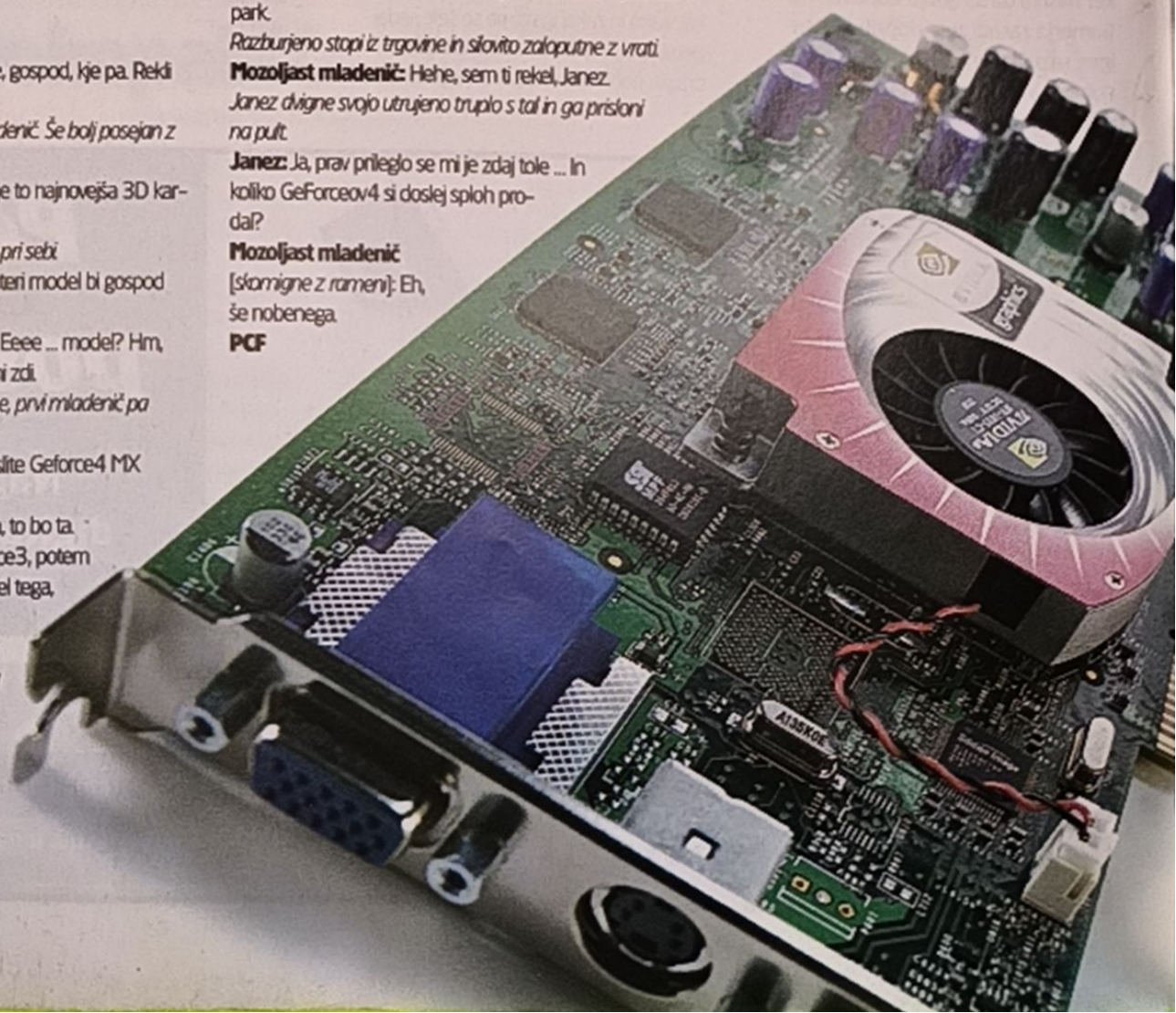
Janez dvigne svojo utrujeno truplo s tal in ga prisloni na pult.

Janez: Ja, prav prileglo se mi je zdaj tole ... In koliko GeForceov4 si doslej sploh prodal?

Mozoljast mladenič *[skomigne z rameni]*: Eh, še nobenega.

PCF

"Če mislite 'nima toliko funkcij in je dejansko počasnejši', potem 'da', je precej boljši."



GeForce4 Ti 4400 v vsej svoji lepoti. Ali pa je to morda MX 460? 440 Go? Mogoče Ti 4600? Težko bi rekli, težko bi rekli.

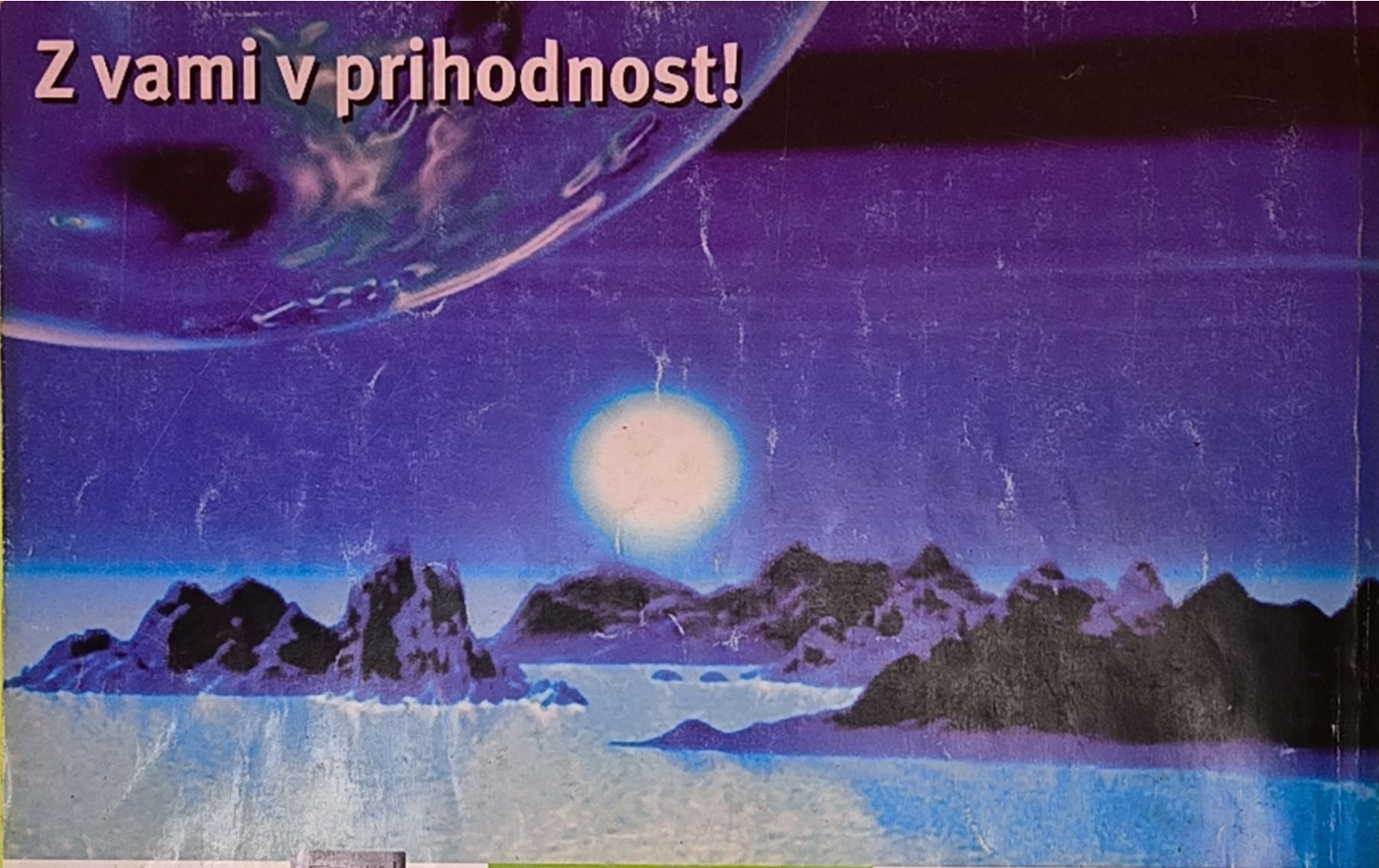
Nič osebnega

mafia.godgames.com

©Copyright 2001 Illusion Softworks. Mafia and the Mafia logo are trademarks of Illusion Softworks. Published by Gathering of Developers. Gathering of Developers is a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.

VideoToP
www.videotop.si

Z vami v prihodnost!

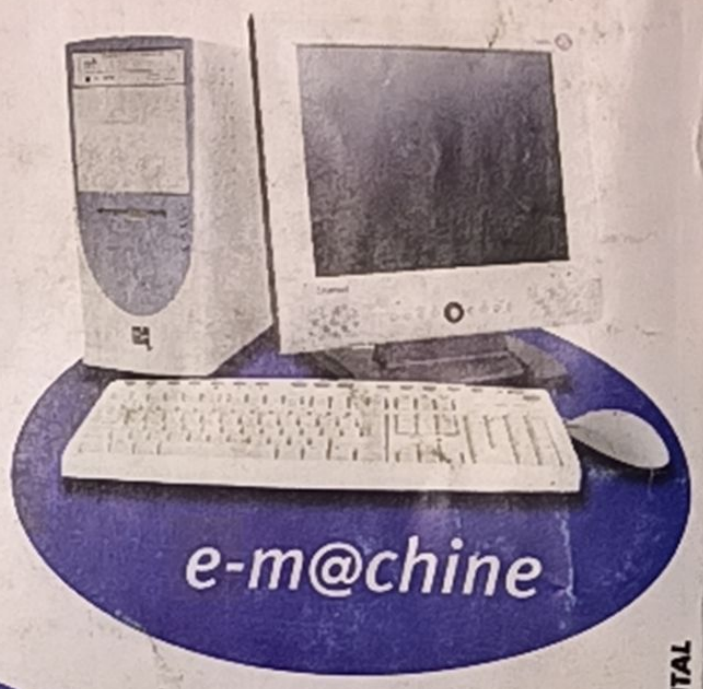


PCplus®

Računalniki

Dream m@chine

Titanium



e-m@chine

DIGITAL PRIZMA

intel inside pentium 4

www.pcplus.si

www.powerplus.si

Intel, Intel Inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation. Za morebitne tiskarske napake ne odgovarjamo. Slike so simbolične. Proizvaja: Acord-92 d.o.o..

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/202 66 80
LJUBLJANA: 01/587 35 73
MARIBOR: 02/320 39 36

MENTIS RAČUNALNIKI
DRAVOGRAD: 02/872 16 16
MARIBOR: 02/228 17 20
SLOV. BISTRICA: 02/843 08 30
VELENJE: 03/897 68 50

power plus
CELJE: 03/428 28 30
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06

LJUBLJANA: 01/540 10 93

Coming
trgovine in franšizne prodajalne

Coming MediaSvet
LJUBLJANA: 01/560 41 59
MARIBOR: 02/330 42 03